СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

19#196 | ОКТЯБРЬ | 2005

В НОМЕРЕ

4 ПОСТЕРА

2 НАКЛЕЙКИ

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



9 771609 103003 10041

publishing for enthusiasts

Metal Gear Ac!d

Солид Снейк снова в деле

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

Солдаты будущего в новом тактическом боевике

уже 208 СТРАНИЦ В НОМЕРЕ

ПЛЮС

Age of Empires 3

Покоряем Новый Свет в демо-версии грядущего хита

Репортаж с PlayStation Experience

Долгожданный запуск PSP в России состоялся!



The Sims 2

Соскучились по виртуальным человечкам?

ТЕМА НОМЕРА

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Убей друга белым кроликом!

ТАКТИКА
Залог успеха в «Блицкриг 2»



ЖЕЛЕЗО
Тест Action Replay MAX для GBA и DS



КОНКУРС!
итоги по «Теккену»



ОКТЯБРЬ #19(196) 2005

НА СТАРТ!



СЛОВО РЕДАКТОРА

Доброго времени!

Привет! Очень хотелось бы сказать, что эти строки я пишу в Японии, но в последний день сдачи номера я вернулся на родину и успел добраться до офиса. Выставка Tokyo Game Show в этом году удалась на славу – было достаточно много интересных игр, которые показывались впервые. Но даже не будь их вовсе, посетить мероприятие стоило хотя бы ради двух вещей – трейлера Metal Gear Solid 4: Gun of the Patriots и первой демонстрации контроллера (назвать это устройство джойпадом язык не поворачивается) для консоли Revolution. Удивляюсь, как Nintendo удалось сохранить в тайне свой проект. Никто ведь и не догадывался о том, что искомый контроллер будет похож на обыкновенный телевизионный пульт, с легкостью превращающийся в импровизированные нунчаки...

О Metal Gear Solid 4 вы наверняка услышите еще не раз, поэтому отмечу только один факт – в трейлере содержится неприкрытая и очень эффективная реклама процессора Cell вообще и консоли PlayStation 3 в частности. Так Sony ответила на достаточно блеклую презентацию проектов для Xbox 360, предназначенных для японского рынка. Ход очень сильный. Ведь Хидео Кодзима не просто умеет делать игры, но еще и правильно подает их аудитории. Трейлеры проектов серии Metal Gear Solid пробуждают любопытство, развлекают, шокируют, разрывают шаблоны, пародируют известные бренды, полны скрытых цитат. Они планомерно готовят геймеров к главному – собственно играм.

Константин «Wren» Говорун



СТАТУС:
Зам. главреда

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ragnarok Online

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE





НА ОБЛОЖКЕ



ДО MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS УЖЕ ДВАЖДЫ MIDWAY ВЫПУСКАЛА «ПОБОЧНЫЕ» ИГРЫ СЕРИАЛА. ПЕРВАЯ, MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO, ВСЕМ БЫЛА ХОРОША, НО ВОТ УПРАВЛЕНИЕ ОКАЗАЛОСЬ КРАЙНЕ НЕУДОБНЫМ, ДА И ЖАНРОВЫЙ ПЕРЕКОС СКАЗАЛСЯ. ВТОРАЯ, MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES, И ВОВСЕ ОКАЗАЛАСЬ НУЛЕМ БЕЗ ПАЛОЧКИ (ВОТ ОНА, СМЕНА КОНЕЙ НА ПЕРЕПРАВЕ). ТРЕТИЙ СПИН-ОФФ ИЗНАЧАЛЬНО СОЗДАВАЛСЯ «ПРИГЛАШЕННОЙ» СТУДИЕЙ, И ЭТО НЕ ВНУШАЛО ОПТИМИЗМА. БЕССПОРНО, THRILL KILL (ОДНА ИЗ РАННИХ РАБОТ PARADOX DEVELOPMENT) БЫЛ ВО МНОГОМ ХОРОШ, НО НЕЛЬЗЯ ЗАБЫТЬ И О ТОМ, ЧТО ПРОЕКТ ОТМЕНИЛИ БУКВАЛЬНО НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ. В ОБЩЕМ, SHAOLIN MONKS ЖДАЛИ В НЕДОВЕРИЕМ, ДАЖЕ С ОПАСКОЙ...

ОКТЯБРЬ #19(196) 2005

В НОМЕРЕ





114

METAL GEAR AC!D

ОБЗОР

ПОШАГОВЫЙ ШПИОНСКИЙ СИМУЛЯТОР, КАРТОЧНАЯ ИГРА ИЛИ ТАКТИЧЕСКАЯ RPG? В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ СЕРИАЛ METAL GEAR ПРЕПОДНОСИТ НАМ СЮРПРИЗ. В НАШЕЙ РЕЦЕНЗИИ МЫ ОБЪЯСНИМ, ЧТО ЖЕ ТАКОЕ НА САМОМ ДЕЛЕ METAL GEAR AC!D. /114





ХИТ?!

ВСЕМ ИЗВЕСТНАЯ THE SIMS 2 ВСКОРЕ ВЫЙДЕТ НА ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕХ ИГРОВЫХ КОНСОЛЯХ, ВКЛЮЧАЯ И ПОРТАТИВНЫЕ. ВСЕ ЭТИ НОВЫЕ ВЕРСИИ СИЛЬНО ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ОРИГИНАЛЬНОЙ. /42

ДЕМО-ТЕСТ

AGE OF EMPIRES 3 – КУСОЧЕК ГОТОВОЙ ИГРЫ ЗАСТАВЛЯЕТ ТОЛЬКО СИЛЬНЕЕ ЖДАТЬ ФИНАЛЬНУЮ ВЕРСИЮ. КРОВАВАЯ ИСТОРИЯ ЗАВОЕВАНИЯ НОВОГО СВЕТА С ЭЛЕМЕНТАМИ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ. /54

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



24

СПЕЦ



32

ХИТ?!

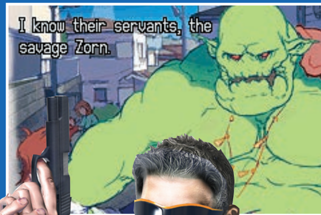
СЛОВО КОМАНДЫ

В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ СЕРИАЛ METAL GEAR ПРЕПОДНОСИТ НАМ СЮРПРИЗ



PlayStation Experience

Культурное мероприятие (читай, шумная гулянка), которое с давних пор регулярно устраивается в разных частях света, – это редкий шанс для рядового геймера поближе познакомиться с новинками рынка. В середине сентября выставка PlayStation Experience была проведена в России – чтобы отметить запуск консоли PlayStation Portable. /98



Rebelstar Tactical Command

Поклонникам сериала X-Com адресована эта пошаговая стратегия для Game Boy Advance. Инопланетные захватчики вновь пытаются захватить землю, но далеко не факт, что им это удастся. Даже несмотря на весьма приличный AI противников. Устаревшая графика несколько смущает взор, но хороший сюжет это вполне компенсирует. /132



EVERYBODY'S GOLF

ХОРОШО ИЗВЕСТНЫЙ В ЯПОНИИ СЕРИАЛ ПОДАРИЛ PSP ОДИН ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ХИТОВ.

112



FRAME CITY KILLER

МОРЕ ЭКШНА И ЯРКИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ, ПРЕКРАСНЫЕ ЖЕНЩИНЫ И ДОРОГИЕ МАШИНЫ – ЖДУТ ВЛАДЕЛЬЦЕВ XBOX 360.

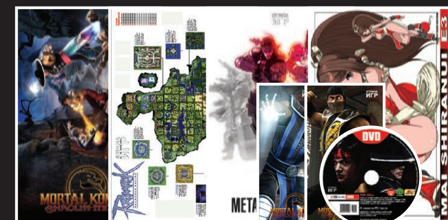
58

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

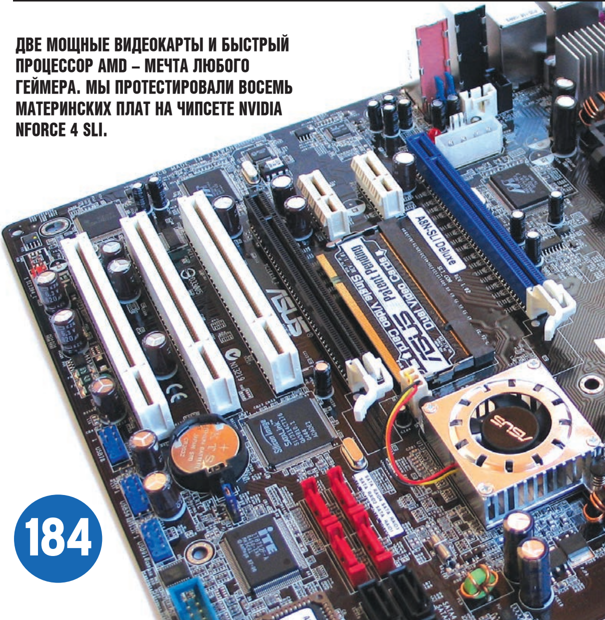
ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

ДВЕ МОЩНЫЕ ВИДЕОКАРТЫ И БЫСТРЫЙ ПРОЦЕССОР AMD – МЕЧТА ЛЮБОГО ГЕЙМЕРА. МЫ ПРОТЕСТИРОВАЛИ ВОСЕМЬ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ НА ЧИПСЕТЕ NVIDIA NFORCE 4 SLI.



184

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

Приветствуем вас!



Как дела? Надеюсь, учеба не сильно загрузила? Эти две недели выдались не особо урожайными на демо-версии. Зато посмотрите, что тут у нас есть, – перед вами долгожданные демо-версии Age of Empires III и «Стальных Монстров», а также праздник на улице любителей футбола в виде демо-версии Pro Evolution Soccer 5. Все это – не считая огромного мода для FarCry и еще нескольких хитов раздела «дополнения». Как обычно, предлагаем вам наши «фирменные» видеоролики, плюс Widescreen и уже постоянную рубрику «юмор». В любом случае, не скучайте!

Видеообзоры



Moto GP 3: Ultimate Racing Technology

Один из лучших представителей мотогонок возвращается, причем в этот раз не только с новым сезоном, но и с совершенно новым экстремальным режимом.



Mortal Kombat: Shaolin Monks

Вот мы и дождались полной версии игры. Знаете, оно того стоило! Но не будем забегать вперед, смотрите все своими глазами в нашем видеоматериале.



Fable: The Lost Chapters

Вот и до PC добралась нашумевшая ролевая игра от Питера Мулине. Дополненная, подкрашенная, совершенно не потерявшая шарма, одна из лучших RPG на свете.



187: Ride or Die

Новая экшн-гонка от Ubisoft. Не обладает каким-то сильным сюжетом или набором персонажей, зато выделяется графикой и неплохим игровым процессом.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

В тот момент, когда сдавался этот номер, закончилась одна из самых ожидаемых выставок этого года TGS. Конечно, все самое интересное вы сможете наблюдать на нашем следующем диске. Но и на этом нашлось место паре проектов с Xbox 360, новому Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и трейлеру одной из самых неожиданных игр – Tourist Trophy. Это мотосимулятор от создателей Gran Turismo! Ну а если вас все эти консоли и выставки не проняли, то не пропустите новый ролик из игры «Вивисектор: Зверь внутри», читатели нашего журнала смогут увидеть его самыми первыми. Также ищите в разделе «Special» небольшой репортаж с MFA 2005.







Софт

Driver Genius Professional Edition 2005 v.5.2.728

Программа, позволяющая бэкапить в один самораспаковывающийся архив все уже установленные драйвера вашего Windows, чтобы при переустановке системы проинсталлировать их все в один прием.

Errorer 1.2

Маленькая и простая программа, переводящая системные сообщения об ошибках в Windows на привычный и понятный русский язык. Возможно, теперь вы начнете лучше понимать, что происходит внутри этой загадочной операционной системы?

SpeedFan 4.26

Основное назначение этой утилиты – контроль за скоростью вращения вентиляторов материнской платы, в том числе и в зависимости от температуры внутри системного блока (конечно, если ваша модель поддерживается программой).

Unlocker 1.7.1

Если файл, который вы собираетесь удалить, «используется какой-то программой и не может быть удален», вам совершенно бесплатно поможет Unlocker – она разблокирует файл, и вы сможете сделать с ним все что душе угодно.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его, при этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



Pro Evolution Soccer 5

Pro Evolution Soccer 5, также известный как Winning Eleven 9, продолжает избранный курс с упором на реализм происходящего на экране. Нам обещано улучшить движения игроков, сделать управление еще более простым и ввести кучу дополнительных фич.



Creature Conflict: The Clan Wars

Весьма удачный клон Worms. Радует нас разнообразным веселым геймплеем и оригинальными персонажами и уровнями. В этой демо-версии нам предлагают попробовать одну огромную синглплеер-кампанию. На немецком языке!



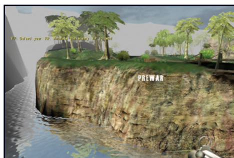
Age of Empires 3

Компания Microsoft, уже хорошо известная в игровом бизнесе, выступает издателем третьей части «Века империй», одной из лучших стратегии в реальном времени. Обещаны: новый уровень реализма, продвинутая физика сражений и невиданная ранее детализация.

Моды

Obsidian Edge Mod v1.0.034

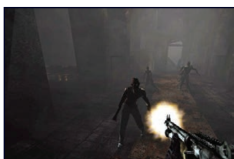
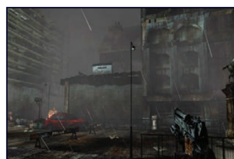
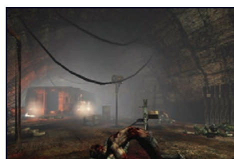
Вашему вниманию предлагается первый за последнее время крупный мод для Far Cry, предназначенный для тех, кому наскучили штатные сетевые режимы. Подобным привередам предлагается сразу три типа игры: Last Man Standing, Domination и VIP. И этого мало? Нет проблем: в качестве довеска тут еще двадцать семь новых карт.





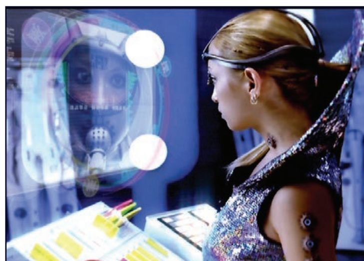
Killing Floor 1.0

Специально для тех, кто любит пощекотать себе нервы. В Лондоне началась анархия, толпы зомби заполонили город, а немногие оставшиеся в живых бойцы элитного отряда пытаются очистить столицу от нечисти. В Killing Floor создана напряженная атмосфера, в чем-то сравнимая с Silent Hill, временами становится по-настоящему страшно.

БАНЗАЙ!

На диске 17-го номера мы публиковали клип о том, как здорово было на Воронежском аниме-фестивале, – клип, смонтированный на песню Real Me известнейшей поп-певицы Аюми Хамасаки. На диске этого номера – настоящий клип на эту композицию, который и инсценировали прекрасные воронежские девушки в финале феерического косплей-шоу.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ATARI ПРОДАЛА HUMONGOUS

Компания Atari продала своему родителю, фирме Infogrames, студию Humongous Entertainment за $10 млн.

Компания Atari продала одну из принадлежащих ей студий – Humongous Entertainment – своему прародителю, фирме Infogrames за $10 млн., из которых лишь пятая часть будет уплачена сразу. Напомним, что ничем особо выдающимся Humongous не отличилась, за ее плечами лишь линейка Backyard, проекты не самого высокого уровня. Причины, побудившие Atari к избавлению от разработчика, вполне понятны. В одном из прошлых номеров мы публиковали отчет издательства за прошедший финансовый год. Напомним, что за двенадцать месяцев операционная прибыль компании упала на $16.8 млн., и, скорее всего, именно поэтому Atari решила отлучить от казны убыточного разработчика. Чем будет заниматься Humongous под крылом Infogrames –



не известно. За последний год издательством уже были закрыты три студии – WizardWorks, Legend Entertainment и Hunt Valley Studio. ■

КОРОТКО

ИГРА THE SUFFERING, продолжение которой в скором времени должно появиться на наших компьютерах, попадет на большие экраны. Съемками займется киностудия MTV Films, в качестве продюсеров выступили Джейсон Ласт и Рик Джакобс. К сожалению, пока о проекте больше ничего не известно.

КОМПАНИЯ IGN, которой принадлежат такие известные порталы, как IGN.com и GameSpy, была приобретена фирмой News Corp за $650 млн. Продажа столь крупной фирмы, имеющей в среднем более трех десятков миллионов посетителей в день, связана с плачевным финансовым состоянием: за первый квартал текущего финансового года убытки составили $3.4 млн.

КОМПАНИЯ «БУКА» займется изданием на территории России MMORPG Guild Wars. Естественно, полной русской озвучки ожидать не приходится, но документацию должны перевести. С момента мирового релиза игры уже прошло около полугода.



BLIZZARD ПОБЕДИЛА BNETD

В одном из прошлых номеров мы вам сообщали о судебном процессе, возбужденном компанией Blizzard Entertainment против BnetD. Около месяца назад против последней был подан иск за разработку нелегальной программы, с помощью которой любой желающий мог организовать собственный сервис, по своим функциям напоминающий возможности battle.net. Blizzard уже не раз судилась с разработчиками подобного софта, и на этот раз ей опять удалось отстоять свою правоту. Отныне использование BnetD будет караться законом, правда, что именно грозит непосредственным разработчикам вышеназванной программы, пока не сообщается. ■



КОРОТКО

РИК СЕЙС, ОДИН ИЗ ОСНОВАТЕЛЕЙ BLIZZARD ENTERTAINMENT, покинул создателей мира Warcraft и сейчас трудится в Castaway Entertainment над необъявленной пока RPG для консолей следующего поколения.

КОМПАНИЯ ACTIVISION ЛИШИЛАСЬ СВОЕГО ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТА Кэйт Врабек; она занимала данный пост в течение шести лет. Объяснений увольнения нет, хотя некоторые связывают это с недавними кадровыми перестановками в правящей верхушке фирмы.

PSP В ЕВРОПЕ И КИТАЕ

С начала продаж PSP в Европе в одной только Великобритании было продано более 185 тыс. экземпляров.



Первого сентября текущего года компания Sony Computer Entertainment Europe начала официальные поставки портативной консоли PSP на территорию Европы. К сожалению, об уровне продаж во всем Старом Свете пока ничего не известно, но только в одной Великобритании за первую неделю было реализовано более 185 тысяч консолей. Таким образом, в Англии Sony смогла обойти даже Nintendo DS, которая за то же время добилась результата всего в 87 тыс. проданных экземпляров. А вот на территории России PSP появилась несколько позже официального начала продаж во всей Европе – только 9 сентября, и официальных данных еще нет. Кстати, по миру разошлось пока еще только 5 млн. PSP, 2.6 млн. из которых были реализованы на территории США.

Sony объявила, что в скором времени собирается перенести часть производства PSP со своих заводов в Китай. До сей поры сборка консолей производилась исключительно на фабриках, находившихся непосредственно на родине разработчика. Ответственное задание по насыщению мирового рынка карманными консолями ляжет на плечи завода Hon Hai Precision Industry. Это предприятие уже известно договорами с Sony, и именно с его помощью на мировой рынок была поставлена часть тиража PlayStation 2.

Как заверяет Sony, в КНР будет производиться только сборка, основные же детали пойдут из Японии, так что качество новых PSP не должно уступать уже произведенным. Также обещается отсутствие неполадок, выявленных в первых поставках консоли. По некоторым данным, такое решение было принято в связи с подготовкой к запуску платформы следующего поколения PlayStation 3, именно для нее Sony старается максимально разгрузить свои производственные мощности. ■

CLIMAX ОТПРАВИЛА В ЛОС-АНДЖЕЛЕС ЭРИКА ГЛОЕРСОНА

Компания Climax сообщила, что Эрик Глоерсон принял предложение занять пост главы лос-анджелесского подразделения.



Эрик далеко не новичок, за его плечами 18 лет работы в игровой индустрии. Его усилиями в 1993 году была основана студия FunCom, на счету которой значатся проекты Anarchy Online, The Longest Journey и многие другие. Помимо этого, Глоерсон долгое время возглавлял Looking Glass, разрабатывавшую на тот момент System Shock 2 и продолжение Thief. Отметился он и в Infogrames, где возводил лос-анджелесское подразделение компании. Также с помощью Эрика в стенах Electronic Arts Los Angeles создавалась игра GoldenEye: Rogue Agent, которой он занимался после ухода из Turbine. На этот раз в руки Глоерсона попало сравнительно молодое подразделение (основано в 2003 году), сумеет ли он превратить его в преуспевающего разработчика – покажет время. ■

CYAN WORLDS УМИРАЕТ

Совсем недавно компания Cyan Worlds объявила об окончании работ над последней частью знаменитой серии квестов Myst, которая появилась в продаже 20 сентября.



К сожалению, завершающий этап серила, скорее всего, окажется последним и для самого разработчика: в сентябре текущего года руководство распустило большую часть людей, трудившихся над игрой. Общее число попавших под сокращение уже перевалило за четыре десятка. Напомним, что на мировом рынке компания появилась в 1987 году и сразу обзавелась армией поклонников, благодаря своему революционному в плане графики и геймплея проекту Myst. Помимо легендарной серии в портфолио студии также значатся сходные по замыслу проекты Riven и URU. Общий же тираж проданных игр к настоящему моменту перевалил за несколько десятков миллионов копий. ■

ACCLAIM НАПОМИНАЕТ О СЕБЕ

С момента закрытия компании Acclaim прошло уже чуть более года, но скандалы вокруг нее не утихают. На этот раз нью-йоркский окружной суд рассматривает дело, возбужденное против руководителей фирмы, которые обвиняются в присвоении финансовых средств издательства. По мнению обвинения, руководство за время работы перевело на личные счета из активов Acclaim более $150 млн., что плачевно сказалось на финансовом состоянии фирмы. В качестве обходных путей закона использовались разнообразные средства, такие, например, как занижение реальной прибыли, слишком высокие зарплаты и т.п. Что именно грозит обвиняемым, если дело обернется не лучшим для них образом, пока не ясно. ■

КОРОТКО

ВЫХОДЦЫ ИЗ BLIZZARD ENTERTAINMENT основали собственную студию по разработке игр, получившую название Red 5 studios. Основным полем деятельности новообразованной фирмы руководство считает создание MMO-проектов, чем в скором времени и займется Red 5.

КОМПАНИЯ CASTAWAY ENTERTAINMENT, занимавшаяся разработкой неназванной RPG в стиле Diablo, объявила о разрыве отношений со своим издателем, фирмой Electronic Arts. По мнению Castaway Entertainment, мировое издательство слишком активно вмешивалось в процесс разработки.

MISTLAND-SOUTH ИГРА AFRICAN ALLIANCE останется незавершенной, так как все работы над этим проектом отныне прекращены. Наработки, правда, не будут выброшены на ветер, а отправятся к разработчикам Jagged Alliance 3D, которая должна появиться уже в следующем году.

«МАДОС» РАЗДАЕТ ПРИЗЫ

Компания «Мадос» организует специальную акцию для игроков, которые зарегистрируются на официальном игровом сервере «Рагнарок Онлайн» с 19 сентября до 24 октября.

В конце акции, 25 октября будет проведена лотерея: в ней случайным образом будут определены 300 победителей, которые получат футболки с персонажами и символикой игры.
Чтобы принять участие в акции, вам необходимо правильно заполнить регистрационные данные (имя, адрес и телефон), иначе вы не сможете получить призы. Ваш персонаж должен быть любой профессии, кроме «Новичок» (одиндва часа игры).
Также проводится дополнительный розыгрыш призов для всех игроков, независимо от даты регистрации на сервере. Розыгрыши будут проводиться раз в неделю (26 сентября, а также 3, 10, 17 и 24 октября). В каждый из этих дней будет разыгрываться комплект из трех призов – по одному призу для персонажей разного уровня. Для участия в акции ваш персонаж должен быть 20-го базового уровня или выше и иметь правильно заполненные регистрационные данные. Призы распределяются следующим образом: с 20 по 39 уровень – GBA SP, с 40 по 59 уровень – мобильный телефон, а с 60 по 99 уровень – Sony PlayStation 2.

Подробности на сайте http://www. raggame.ru/event ■



TAKE-TWO ТЕРПИТ УБЫТКИ

Компания Take-Two Interactive отчиталась о своих доходах за третий квартал финансового 2005 года. Общий доход издательства составил $169.9 млн. против прошлогодних $160.9 млн. При этом убытки фирмы достигли $28.8 млн. (по $0.41 за акцию), что ниже предшествующих показателей на $14.4 млн. (и на $0.20, соответственно). Всего же за девять месяцев заработано $894.4 млн., из которых на чистую прибыль пришлись $18.3 млн. Для примера, в 2004 году эти показатели находились на уровне $689.7 млн. и $2.7 млн., соответственно. Основной приток финансовых средств обеспечен выходом игры Grand Theft Auto: San Andreas на платформах PC и Xbox. К концу текущего финансового года издательство намеревается получить доход в размере от $1.4 до $1.5 млрд. Как заявила TTI, в связи с недавним скандалом, к Новому году в продаже не появится проект The Bully, релиз которого теперь назначен на начало 2006 года. ■



Хочешь зарабатывать на скандальных проектах? Готовься к проблемам.

XBOX 360: ЦЕНА ЗА ОНЛАЙН

Онлайновый сервис Xbox Live для новой консоли от Microsoft, при покупке годовой подписки Premium Gold Pack, обойдется пользователям всего в $69.99.



В комплект поставки, помимо доступа к игре через Сеть, войдет также двадцатидолларовый купон, предоставляющий скидку при покупке игр для Xbox 360, 200 очков для виртуального рынка, а также доступ к многопользовательской игре Billiards; помимо этого в комплекте поставки будет и гарнитура. Кроме самого дорогого варианта, в продаже появится и более дешевый, например, трехмесячная подписка за $39.99 содержит десятидолларовый купон на скидку при покупке игр, 100 очков для виртуального магазина, гарнитуру, а также доступ к Joust. Для продления пребывания в Сети будут предложены карточки оплаты на 12 месяцев, которые обойдутся в $59.99, и на месяц за $7.99. Сейчас цена Xbox Live Starter Kit для первой приставки от Microsoft составляет $69.99. ■

КОРОТКО

РАЗРАБАТЫВАЕМАЯ В НЕДРАХ НЕ СЛИШКОМ ПОПУЛЯРНАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ ВСЕЛЕННАЯ MMORPG NEOCRON 2 обзаведется официальным дополнением. Основной упор в предлагаемом add-on'е будет сделан на графику, однако самое приятное не в этом: обновка будет распространяться совершенно бесплатно.

КОМПАНИЯ ELECTRONIC ARTS сообщила, что игра Total Club Manager не появится в продаже под этим названием. Новое имя проекта – FIFA Manager 2006. По мнению руководства, таким образом им удастся привлечь намного больше покупателей.

ИГРА EARTH 2160 сменила своего западного издателя Topware на Midway. Из официального заявления следует, что первый просто не смог справиться со столь высокоуровневым проектом, в связи с чем и был заменен на компанию с большими возможностями.

ЕЩЕ ОДНА КОМПАНИЯ ОТКАЗАЛАСЬ устраивать соревнования с главным призом в один миллион долларов. Теперь это разработчики игры Risk Your Life. По официальным данным, подобное решение было принято в связи со слабой защищенностью игровых серверов от хакерских атак и невозможностью обеспечения нужной конфиденциальности.

ACTIVISION ОТПРАВИТСЯ В СУД

В конце августа текущего года компания Activision Incorporated получила повестку в суд, в которой в графе «истец» значилась студия Spark Unlimited. Как оказалось, разработчик консольного шутера Call of Duty: Finest Hour недоволен, что разработка Call of Duty 2: Big Red One, сиквела игры, досталась не ему, а одной из внутренних студий Activision. Таким образом, по заявлению истца, нарушены права создателей первой части, поскольку именно за Spark Unlimited, следуя заключенному в свое время договору, было закреплено право на разработку следующих трех игр серии. Помимо этого, среди обвинений оказалось еще одно, в котором утверждалось, что Activision также не исполнила свои обязательства по выплате роялти с продаж Call of Duty: Finest Hour. Пока, в качестве компенсации нанесенного ущерба, Spark Unlimited требует выплаты $10 млн. ■

FUNCOM ПОЛУЧАЕТ ДЕНЬГИ

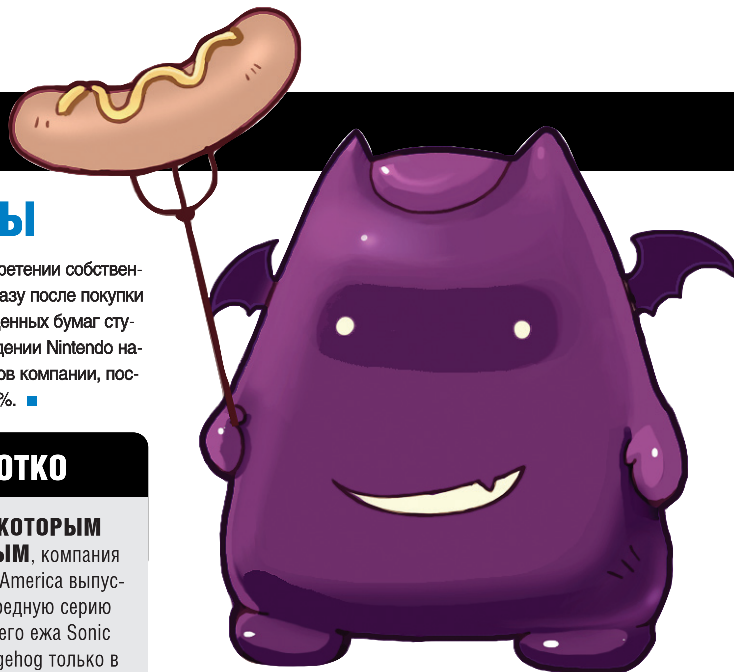
Компании FunCom удалось получить финансовую помощь в размере $6.1 млн. со стороны венчурной фирмы Nordic Venture Partners.

Напомним, что совсем недавно, в апреле 2004 года, активы компании пополнились $5.4 млн., вложенными в акции FunCom предприятиями Northzone Ventures, Teknoinvest и Stelt Holding. Как утверждает генеральный директор FunCom, Тронд Арне Аас, полученные инвестиции будут направлены на разработку игр для консолей следующего поколения и подготовку к переходу на грядущую PC-платформу от Microsoft, Windows Vista. В настоящее время готовится новая MMORPG под названием Age of Conan – Hyborian Adventures, выход которой запланирован на середину следующего года. ■



Жить в мире Конана-варвара, должно быть, интересно.





NINTENDO ВЫКУПАЕТ СОБСТВЕННЫЕ АКТИВЫ

Компания Nintendo собирается вывести часть собственных акций из обращения. В связи с этим в скором времени активы фирмы пополнятся на 130.08 млн. опционов, каждый из которых обойдется японскому гиганту в $106. Общий объем операции – $2.2 млн. По мнению аналитиков, к таким действиям Nintendo побудил страх перед серьезными покупателями, так как объявление о приобретении собственных опционов последовало практически сразу после покупки фирмой Square Enix контрольного пакета ценных бумаг студии Taito. Сейчас в непосредственном владении Nintendo находится всего 8.9% из общего числа активов компании, после покупки этот показатель составит 10.45%. ■

ФИЗИКИ КУПИЛИ ФИЗИКОВ

 Компания AGEIA, известная своим физическим движком и процессором PhysX, объявила о покупке фирмы Meqon Research AB.

Последняя также занимается проблемами отображения физического поведения объектов в игровых приложениях, и именно ей принадлежит движок Meqon, на основе которого создаются игры TimeShift и Duke Nukem Forever. Возможности PhysX же мы сможем лицезреть в проектах от Epic Games, Ubisoft, Secret Level, Big Huge Games и Sony Computer Entertainment America. Единственной компанией-клиентом Meqon Research AB, которая откликнулась на данную покупку, стала 3D Realms, приурочившая к этому событию очередную отсрочку проекта DNF. ■



КОРОТКО

ПО НЕКОТОРЫМ ДАННЫМ, компания Sega of America выпустит очередную серию про синего ежа Sonic the Hedgehog только в 2006 году. В качестве основных платформ пока называются Xbox 360 и PlayStation 3, о наличии версии для Nintendo Revolution ничего не известно.

НА ГРЯДУЩЕМ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ BLIZZCON будет представлен первый add-on к суперпопулярной MMORPG World of Warcraft. О содержании нового дополнения пока ничего не известно.

НА ТЕРРИТОРИИ ГЕРМАНИИ игра Cold Fear, появившаяся в продаже еще в середине весны текущего года, отныне находится под запретом. По мнению цензоров, данный проект, разработанный силами DarkWorks, содержит слишком много насилия и не достоин свободной продажи в Германии.

RAGNAROK КУПЛЕН

TechnoGroove и EZER приобрели контрольный пакет акций фирмы Gravity Corp. Всего было уплачено $359 млн., именно в такую сумму обошлись покупателям 52.4% опционов корейской фирмы. За приобретенной студией числится разработка MMORPG Ragnarok Online, насчитывающей в настоящее время более 34 млн. подписчиков. Сама же Gravity Corp. была образована в 2000 году, и ее начальный капитал не превышал полумиллиона долларов. ■



TURBINE ТЕРПИТ БЕДСТВИЕ

 В прошлом номере мы вам рассказывали о закрытии многопользовательской онлайновой игры Asheron's Call 2.



Оказывается, несчастья для компании Turbine, которая занималась разработкой проекта, на этом не закончились, – в конце августа было заявлено о скором закрытии в подразделении фирмы в Санта-Монике, непосредственно занимавшегося поддержкой умирающего виртуального мира. Почившей в бозе студии всего чуть более полутора лет, в течение которых главенствующее место подразделения занимал Джейсон Белл. Кстати, несмотря на сворачивание мощностей, в Turbine к выходу готовятся проекты The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar и Dungeons & Dragons Online: Stormreach. ■

PLAYSTATION 3 – В ЕДИНСТВЕННОМ ВАРИАНТЕ



Компания Sony выпустит свою приставку следующего поколения PlayStation 3 в единственном варианте и не собирается придумывать различные урезанные комплектации. Таким образом, по мнению руководства фирмы, им удастся избежать трудностей, с которыми столкнулись разработчики игр для Xbox 360, не понимающие, под какую версию создавать свои проекты – ведь не у всех будет установлен жесткий диск. При этом выход новой платформы от Sony запланирован на середину 2006 года, то есть на полгода позже, чем релиз основного конкурента со стороны Microsoft. ■

PLAYLOGIC С «АКЕЛЛОЙ» – ДРУЖБА НАВЕК



Морские проекты от «Акеллы» плывут на Запад. Пиратская романтика нынче в моде.

Совсем недавно мы сообщали о подписании договора между российской компанией «Акелла» и западным издательством Playlogic, по которому последняя займется изданием игры «Корсары 3» за территорией России. Как оказалось, на этом сотрудничество двух фирм не заканчивается, отныне в списке обязательств Playlogic значится также и распространение готовящегося к выходу в конце текущего года проекта «Капитан Блад», который появится на Западе под названием Captain Blood. Изданием игры на территории России займется «1С». ■



«Акелла» специализируется на пиратской романтике.

WORLD OF WARCRAFT ПРОДОЛЖАЕТ РАСТИ

Компания Blizzard Entertainment не перестает радовать своими успехами широкую общественность. На этот раз новость касается суперпопулярной MMORPG World of Warcraft. Население виртуального мира игры за последние несколько месяцев пополнилось полумиллионом новобранцев со всего света. На данный момент армия пользователей составляет 4 млн. человек. Более полутора миллионов приходится на жителей Китая. В скором времени мы сможем услышать о резком увеличении показателей в Toontown Online: проект в ближайшем будущем появится на территории Тайваня, а это сулит неплохое пополнение. ■



КОРОТКО

СТАЛО ИЗВЕСТНО, ЧТО СОДЕРЖАНИЕ АМЕРИКАНСКОЙ и европейской версий игры Indigo Prophecy (также известна как Fahrenheit) будет различаться. Вариант для США может лишиться нескольких особо жестоких сцен.

ОЧЕРЕДНОЙ БИЛЛЬ О ТОМ, ЧТО НА УПАКОВКЕ ИГР ДОЛЖНО ПРИСУТСТВОВАТЬ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ об их жестокости, был утвержден. Напомним, что билль под номером AB1179 (AB450) несколько месяцев назад подал на рассмотрение неунывающий сенатор Лейланд Йи. Отныне на все игры должно клеиться предупреждение, за отсутствие которого продавцы будут наказаны штрафом в размере $1000.

КОМПАНИЯ ELECTRONIC ARTS СОБИРАЕТСЯ ПЕРЕНЕСТИ ЕВРОПЕЙСКУЮ ШТАБ-КВАРТИРУ из Лондона в Женеву. По официальным данным, перемещение связано с «необходимостью» находиться непосредственно в географическом центре Старого Света. По нашим же догадкам, к переезду ЕА подтолкнули большие налоги, взимаемые на территории Великобритании.

ELECTRONIC ARTS БУДЕТ УЧИТЬ

Компания Electronic Arts собирается вложить около $2.6 млн. в повышение квалификации своих сотрудников, а также в подготовку к работе нового персонала. Решение касается только недавно образованного подразделения в Канаде. Программа рассчитана на три года и поддерживается не только владельцем студии, но и силами канадского правительства, с чьей стороны на реализацию этой затеи поступит $660 тыс. Монреальское подразделение было открыто всего два года назад, и сейчас занимается разработкой игры для PSP под названием SSX on Tour. Уже 17 октября Electronic Arts проведет первый обучающий курс, который получил название Grammy Pro Session: Video Game Music and Sound Design и призван просветить молодых разработчиков, занятых в звуковом оформлении игр. В качестве лекторов выступят профессионалы Эрик Крабер, Нил Янг и Майкл Гиаччино, на счету которых значатся Medal of Honor и The Incredibles. ■

ЕЩЕ ОДИН РАЗРАБОТЧИК ИГР ДЛЯ PSP И DS



Хорошо жить и творить в Канаде, но в России жить и творить интереснее.

В Ванкувере (Канада) была образована новая игровая студия, получившая название Deep Fried Entertainment, которую возглавили известные по работе в Electronic Arts Фил Уикс, Рассел Райс, Стив Толин, Райан Бедрад и Брайан Толинк, занимавшиеся проектами Need For Speed: Underground 1-2, NFL Gameday, Baldur's Gate и MDK 2. Должность в фирме получила Бренна Бейли, работавшая до этого в организации по борьбе с раком. В планах новообразованной компании стоит создание игр для портативных платформ Sony PSP и Nintendo DS. Более точной информации о готовящихся проектах пока нет. ■

В MMO-ПОЛКУ SONY ПРИБЫЛО



Совсем недавно компания Sony Online Entertainment пополнила список своих MMO-проектов разработкой под названием The Matrix Online.

Стало известно, что сделка с Monolith на онлайновом рынке была отнюдь не последней в этом году для японского гиганта. В конце августа подписан контракт с Disney Online, согласно которому корпорация из Страны восходящего солнца займется изданием первой детской многопользовательской игры под названием Toontown Online. В Интернете этот проект появился еще два года назад и продавался только через Сеть, теперь же он предстанет в осязаемом виде (предположительная стоимость – $20), при этом стоимость проживания в виртуальном мире сохранится на уровне $9.95 в месяц. Также в подписанном документе отдельно оговорено, что, вполне возможно, Sony займется разработкой и изданием игры на консолях следующего поколения. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК» ИЗДАСТ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГИ БАЛТИИ ИГРУ X3: REUNION. Продолжение популярного космосимулятора X2: The Threat порадует игроков новым графическим движком, захватывающим сюжетом и массой новых кораблей.

РОССИЯ ПОЛУЧИТ СОБСТВЕННЫЙ IT-РЫНОК

По некоторым данным, Россия в скором времени обзаведется собственным рынком высоких технологий, который получит название «Фондовая Биржа Высоких Технологий» (ФБВТ). Данный рынок обеспечит проведение операций с активами крупных ИТ-компаний. Впервые речь о создании ФБВТ зашла еще пять лет назад, но тогда проект провалился. Сейчас же условия более благоприятные, в скором времени уже будет оформлена соответствующая лицензия на работу. Также в продаже уже появились первые акции новой биржи на общую сумму в 800 тыс. рублей. В качестве учредителей нового рынка выступили Виктор Садовничий, ректор МГУ, Анатолий Гавриленко, директор «Алор-Инвест», а также Валентин Пармон, член президиума Российской Академии Наук. Правда, несмотря на неплохие перспективы, по мнению аналитиков, новому рынку будет достаточно сложно отвоевать себе место под солнцем у ветеранов – РТС и ММВБ. ■

СОТОВОЕ ПОПОЛНЕНИЕ



Вслед за Nival, компания Game factory Interactive объявила о создании подразделения под названием GFI Mobile.

Как нетрудно догадаться из названия, новая студия займется разработкой и дистрибуцией игр для мобильных телефонов. В качестве подтверждения своих намерений GFI приобрела фирму MediaMobile, расположенную в городе Брянске, которая занимается разработкой мобильных флэш-игр. К сожалению, никакой информации о проектах пока нет, однако стало известно, что основные усилия будут сосредоточены на переложении известных компьютерных игр на мобильный лад. Также заявлено, что «GFI Mobile будет заниматься разработкой не только игрового софта для мобильных телефонов», но что под этим подразумевается – пока непонятно.
Помимо GFI, о своем приобщении к мобильным разработчикам объявила компания Codemasters, открывшая одноименное (с припиской «Mobile») подразделение. Какими именно проектами будет заниматься новая студия, не сообщается. ■

ИНТУИТИВНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Торжественно представленный публике на Tokyo Game Show контроллер для Nintendo Revolution похож на пульт дистанционного управления, умещается в одной руке и позволяет контролировать происходящее на экране не только нажатием кнопок, но и движениями. Лихо рубануть мечом, прицелиться или заложить крутой вираж на гоночной машине одним взмахом руки – интуитивнее не бывает! Небольшой чип-гироскоп, встроенный в контроллер и регистрирующий любое отклонение от идеального баланса в положении прибора, а также два сенсорных устройства, которые будут располагаться рядом с телевизором, обеспечат техническую реализацию «революционных» функций. На торце контроллера имеется специальный порт для подключения дополнительных устройств. К примеру, справа на фото вы можете увидеть аналоговую рукоятку. ■





ПСИХИКА ЗАКРЕПЛЕНА ЗА NINTENDO

Компания Nintendo получила патент на интересную задумку под названием Sanity System. Согласно официальному пресс-релизу, персонаж, находящийся под управлением игрока, в зависимости от происходящих на экране событий, будет подвержен изменениям в психике, а это, в свою очередь, скажется и на управлении, и на отображении мира. Отныне любой фирме, которая захочет использовать в своем проекте такую фишку, придется получить лицензию у японского гиганта. ■

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Если вы хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала! Если хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение! У вас есть возможность принять участие в создании своего любимого журнала. Предлагаем вам помочь в работе тест-группы «Страны Игр». Что для этого нужно? Просто зайти на сайт http://www.testgroups.ru и после регистрации заполнить предложенные анкеты. Каждая группа работает в течение 6 месяцев. По итогам работы самые активные получат памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■



| Far Cry Instincts | Потихоньку игра стала эксклюзивом для Xbox. Если, конечно, так можно говорить о порте с PC с незначительными улучшениями.



| Kingdom Under Fire: Heroes | Один из последних настоящих хитов на Xbox, готовящихся специально для этой консоли. Не пропустите!



| Spartan: Total Warrior | Ключевой проект от Sega, боевик от создателей стратегий серии Total War, выходящий только на консолях.

ДОЖДАЛИСЬ?

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

- **Платформа :** PS2, Xbox, PSP
- **Издатель:** Electronic Arts

Супергерои Marvel дерутся на потеху геймерам. Игра интересна прежде всего тем, что выходит на PSP, причем младшая версия не должна сильно уступать старшим. Качество графики вряд ли будет поражать воображение, но плохие игры Electronic Arts ведь практически не делает... ■



TOP SPIN

- **Платформа :** PC, PS2, Xbox
- **Издатель:** Take-Two

Когда-то это был эксклюзив для Xbox, но игру спустя годы решили портировать на PS2 и PC. Пожалуй, это единственный симулятор тенниса, который может сравниться с сериалом Virtua Tennis от Sega. ■





| Brothers in Arms: Earned in Blood Вторая мировая война продолжается на экранах мониторов и телевизоров. И геймеры этим вполне довольны.



Покупать ли MGS3: Subsistence, если уже есть MGS3?

На третьем диске Subsistence расположится специальный фильм, смонтированный из видеовставок к игре. Правда, замечательно?

PLAYSTATION 2



Дата	Игра	Издатель	Регион
30.09	Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Европа
30.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
30.09	FIFA 06	Electronic Arts	Европа
30.09	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Европа
30.09	* Top Spin	Take-Two	Европа
03.10	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
07.10	NASCAR 06: Total Team Control	Electronic Arts	Европа
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
10.10	L.A. Rush	Midway	США
11.10	* SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	США
14.10	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
14.10	Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
16.10	Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Atari	Европа
17.10	* The Warriors	Rockstar	США
21.10	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Atari	Европа
21.10	* The Warriors	Rockstar	Европа
21.10	* L. A. Rush	Midway	Европа
24.10	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	США
25.10	* Soul Calibur III	Namco	США
25.10	* Resident Evil 4	Capcom	США
26.10	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
28.10	* Without Warning	Capcom	Европа
01.11	Pac-Man World 3	Namco	США
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
14.11	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
14.11	24: The Game	Take-Two	США
14.11	* EyeToy: Play 3	SCEA	США
14.11	* Genji: Dawn of the Samurai	SCEA	США
14.11	Rogue Trooper	SCi	США
14.11	* WRC: Rally Evolution	SCEA	США
14.11	* Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
15.11	50 Cent: Bulletproof	VU Games	США
18.11	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
18.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
25.11	50 Cent: Bulletproof	VU Games	Европа
25.11	* True Crime 2	Activision	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
01.12	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
01.12	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	США
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	JoWood	Европа
TBA	* Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubisoft	Европа
TBA	Panzer Elite Action	JoWood	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* Darkwatch	Ubisoft	Европа
TBA	* Grandia III	Square Enix	США

GAMECUBE



Дата	Игра	Издатель	Регион
30.09	* FIFA 06	Electronic Arts	Европа
30.09	Sonic Gems Collection	Sega	Европа
03.10	* Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	США
07.10	* Geist	Nintendo	Европа
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
14.10	* X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	Европа
17.10	* Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	США
18.10	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	США
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
11.11	* Gun	Activision	США
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	США
15.11	Dance Dance Revolution: Mario Mix	Konami	США
15.11	Prince of Persia 3	Ubisoft	США
25.11	* The Chronicles of Narnia: * The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа

XBOX



Дата	Игра	Издатель	Регион
30.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
30.09	Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Европа
30.09	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
30.09	* FIFA 06	Electronic Arts	Европа
30.09	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Европа
01.10	* Half-Life 2	Electronic Arts	США
03.10	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
03.10	Conflict: Global Terror	Take-Two	США
07.10	* Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Европа
07.10	* Kingdom Under Fire: Heroes	Microsoft	Европа
07.10	* NBA Live 06	Electronic Arts	Европа
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
07.10	* Darkwatch	Capcom	Европа
14.10	* BloodRayne 2	Majesco	Европа
14.10	Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
14.10	* Serious Sam II	Take-Two	США
14.10	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Европа
17.10	Stubbs The Zombie in Rebel Without A Pulse	Aspyr	США
18.10	* Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	США
21.10	* The Warriors	Rockstar	США
21.10	* L.A. Rush	Midway	Европа
25.10	* Psychonauts	Majesco	Европа
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
28.10	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
28.10	Without Warning	Capcom	Европа
01.11	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
08.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
14.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	Rogue Trooper	SCi	США
18.11	The Matrix: The Path of Neo	Atari	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	Fishtank	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	США
TBA	* Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
TBA	Extreme 4x4	GMX	Европа



Onimusha: Dawn of Dreams | Четвертая часть знаменитого самурайского экшна от Capcom. Новые герои, новые злодеи, тот же мир.



Gunstar Super Heroes | Самый громкий проект на Game Boy Advance в этом году, достойный наследник 16-битных аркадных хитов.



UFO: Aftershock | Знаменитый сериал о вторжении пришельцев на землю сильно потерял в популярности, но все еще развивается.



Когда появятся хит-парады продаж игр для PSP?

В следующем же номере. Или через один. В природе искомые хит-парады уже появились, осталось выделить для них место в журнале.

TBA	* Ninja Gaiden Black	Ubisoft	Европа
TBA	LMA Manager 2006	Codemasters	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа

PC



Дата	Игра	Издатель	Регион
30.09	Taito Legends	Sega	Европа
30.09	* Counter-Strike: Source	VU Games	Европа
30.09	Starship Troopers	Hasbro Interactive	Европа
01.10	Sniper Elite	Namco	США
07.10	* GT Legends	10tacle Studios	Европа
07.10	* Vietcong 2	2K Games	Европа
07.10	* UFO: Aftershock	Cenega Publishing	Европа
07.10	American Conquest: Divided Nations	CDV	Европа
10.10	* Serious Sam II	2K Games	Европа
14.10	Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
14.10	* Black and White 2	Electronic Arts	Европа
14.10	* Blitzkrieg 2	CDV	Европа
14.10	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
14.10	Rome: Total War - Barbarian Invasion	Activision	Европа
15.10	Army Racer	Techland	Европа
15.10	* F.E.A.R.	VU Games	США
16.10	Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Atari	Европа
21.10	* Pacific Storm	Buka Entertaiment	Европа
21.10	* F.E.A.R.	VU Games	Европа
21.10	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа
04.11	* Call of Duty 2	Activision	Европа
04.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
04.11	* Call of Duty 2	Activision	Европа
04.11	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	Code Blue: The Interactive ER Game	Head Games	Европа
09.11	* Auto Assault	NCSoft	Европа
09.11	* City of Villains	NCSoft	Европа
11.11	* Gun	Activision	США
11.11	* Spellforce 2	JoWood	Европа
18.11	* Battlefield 2: Special Forces	EA Games	Европа
18.11	The Matrix: Path of Neo	Atari	США
25.11	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
01.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	США
07.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
10.02	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
TBA	Bet on Soldier: Blood Sport	Digital Jesters	Европа
TBA	* Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubisoft	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	El Matador	Cenega	Европа
TBA	* Football Manager 2006	Sega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	Hotel Giant II	JoWood	Европа
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	Stubbs The Zombie in Rebel Without A Pulse	Aspyr	Европа

TBA	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа
TBA	* UFO: Aftershock	Cenega	Европа

GAME BOY ADVANCE



Дата	Игра	Издатель	Регион
07.10	Barbie and the Magic of Pegasus	VU Games	Европа
07.10	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King	Buena Vista	Европа
21.10	* Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
25.10	* Gunstar Super Heroes	Sega	США
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
14.11	Winx Club	Konami	США
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
18.11	* Mario Tennis Advance	Nintendo	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа

NINTENDO DS



Дата	Игра	Издатель	Регион
30.09	* Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	Европа
29.09	* Lunar: Dragon Song	Ubisoft	США
04.10	* Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	США
07.10	* Nintendogs	Nintendo	США
14.10	Ultimate Spider-Man	Activision	Европа
18.10	Spyro Shadow Legacy	VU Games	США
04.11	Shrek SuperSlam	Activision	Европа
11.11	The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	Европа
11.11	* Mario Kart DS	Nintendo	США
11.11	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
24.11	* Guilty Gear Dust Strikers	Majesco Games	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
25.11	Sonic Rush	Sega	Европа
TBA	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США

PSP



Дата	Игра	Издатель	Регион
07.10	Tiger Woods PGA Tour	EA Sports	Европа
14.10	* X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	Европа
14.10	Namco Museum Battle Collection	SCEE	Европа
17.10	ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	SCEE	Европа
21.10	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	EA Games	Европа
01.11	* Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Европа
04.11	* Twisted Metal: Hand On	SCEE	Европа
10.11	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
11.11	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
28.11	WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Европа
02.12	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	Европа
TBA	* Lord of The Rings: Tactics	Electronic Arts	Европа

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.;
TBA («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

- **Платформа :** PC
- **Издатель:** LucasArts

Масштабная стратегия в мире Star Wars отличается необыкновенно красивой графикой, уникальным контентом и достаточно разнообразным для RTS геймплеем. Почувствовать себя императором всея галактики сможет каждый в феврале 2006 года. ■

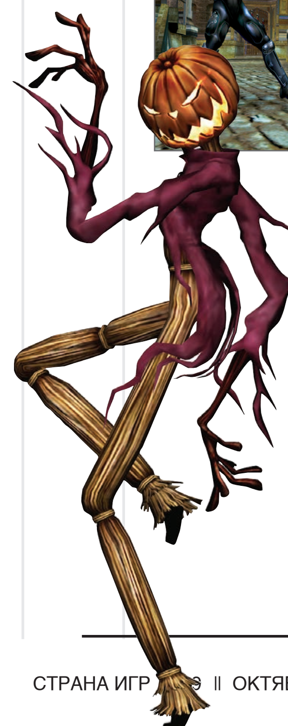


NINJA GAIDEN BLACK

- **Платформа :** Xbox
- **Издатель:** Microsoft

Дополнение к оригинальному NInja Gaiden привлекает внимание прежде всего тем, что это один из немногих крупных проектов для Xbox, которые находятся в разработке. Ведь все ресурсы Microsoft сейчас бросила на поддержку Xbox 360. И это вполне объяснимо. ■





Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King Игры по мотивам фильмов Тима Бертона вполне могут оказаться и очень плохими – вспомните Чарли с его шоколадной фабрикой. Но мы надеемся на лучшее.

 PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 20.08 – 27.08



*	игра	издатель
1	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts





Описание:
Ночная жизнь симов продолжается. А ведь скоро вторая версия симулятора городского жителя доберется до консолей...

*	игра	издатель
2	Fahrenheit	Atari
3	Dungeon Siege II	Microsoft
4	Battlefield 2	Electronic Arts
5	The Sims 2	Electronic Arts
6	Guild Wars	NCSoft
7	The Sims 2: University	Electronic Arts
8	Football Manager 2005	Sega
9	Half-Life 2	VU Games
10	World of Warcraft	VU Games

 PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 20.08 – 27.08



*	игра	издатель
1	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters





Описание:
Крикет, гольф и почему-то американский футбол пришлись по душе английским геймерам. Странные у них вкусы все же.

*	игра	издатель
2	Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games
3	Fahrenheit	Atari
4	Gametrak – Real World Golf	In2games
5	Total Overdose	Eidos
6	Cricket 2005	Electronic Arts
7	Madden NFL 06	Electronic Arts
8	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft
9	LEGO Star Wars	Eidos
10	Super Monkey Ball Deluxe	Sega



Fahrenheit



 GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 020.08 – 27.08



*	игра	издатель
1	Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games





Описание:
Великолепный, неповторимый, замечательный Халк сумел одолеть Resident Evil. Релиз, конечно, мультиплатформенный, но целевой аудитории GameCube особенно впору.

*	игра	издатель
2	Resident Evil 4	Capcom
3	Mario Party 6	Nintendo
4	Star Fox Assault	Nintendo
5	Madden NFL 06	Electronic Arts
6	Madagascar	Activision
7	Donkey Konga	Nintendo
8	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two
9	Killer 7	Capcom
10	Pokemon Colosseum	Nintendo

 XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 20.08 – 27.08



*	игра	издатель
1	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft





Описание:
Очередная игра «от Тома Клэнси» повествует о нелегкой борьбе террористов с контртеррористами. Вернее, наоборот. Подробный обзор ждите в ближайших номерах «СИ».

*	игра	издатель
2	Fahrenheit	Atari
3	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters
4	Total Overdose	Eidos
5	Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic
6	Moto GP: Ultimate Racing Technology 3	THQ
7	Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games
8	Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two
9	Super Monkey Ball Deluxe	Sega
10	Madden NFL 06	Electronic Arts

 ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)



*	игра	издатель	
1	Fighting for One Piece	Bandai	PS2





Описание:
Геймерам надо знать три аниме-сериала. Naruto. Fullmetal Alchemist. И One Piece. Очередная игра по мотивам последнего на днях вышла в Японии. Продается отлично.

*	игра	издатель	
2	Kahashima Ryuuta Kyoujy no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
3	Yawaraka Atamajuku	Nintendo	DS
4	Tales of Legendia	Namco	PS2
5	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	PS2
6	Jump! Super Stars	Nintendo	DS
7	Mobile Suit Gundam Seed Destiny: Generation of C.E.	Bandai	PS2
8	Kingdom Hearts Final Mix	Square Enix	PS2
9	Final Fantasy X	Square Enix	PS2
10	Naruto: Uzumaki Ninden	Bandai	PS2

Комментарий: Final Fantasy X и Kingdom Hearts попали в чарт по одной простой причине – Square Enix сбросила на них цену. А трем суперхитам для DS это и не нужно.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 06.09 – 20.09

*	игра	рейтинг
1	Tekken 5	33
2	Grand Theft Auto: San Andreas	18
3	Killzone	17
4	God of War	14
5	Madagascar	13
6	Need for Speed: Underground 2	12
7	FIFA 2005	12
8	Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	11
9	Medal of Honor: European Assault	11
10	Burnout 3: Takedown	10

PC (BOX) 06.09 – 20.09

*	игра	рейтинг
1	Metal Gear Solid 2: Substance	36
2	Battlefield 2	31
3	The Sims 2: University	22
4	The Sims 2	18
5	Silent Hill 3	17
6	Ночной дозор	13
7	Empire Earth II (русская версия)	13
8	Half-Life 2	12
9	Half-Life 2 (DVD)	11
10	Warcraft 3: The Frozen Throne	10

PC (JEWEL) 06.09 – 20.09

*	игра	рейтинг
1	Мадагаскар	29
2	Ночной дозор	17
3	Barbie. Показ мод	16
4	Juiced	15
5	Doom 3: Resurrection of Evil	14
6	Князь тьмы. Подземелья Анакарии	14
7	Ночной дозор (DVD)	12
8	В тылу врага: Диверсанты	10
9	Barbie: Принцесса и Нищенка	10
10	Губка Боб квадратные штаны	10



Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 6 по 20 сентября 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 06.09 – 20.09

*	игра	рейтинг
1	Killzone	69
2	Grand Theft Auto: San Andreas	55
3	Tekken 5	51
4	God of War	43
5	Burnout 3: Takedown	35
6	Need for Speed Underground 2	32
7	Midnight Club 3: DUB Edition	30
8	Madagascar	28
9	Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	28
10	FIFA 2005	25

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 6 по 20 сентября 2005 года.

FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

19 (172) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: Gran Theft Auto: San Andreas

Gta: San Andreas на обложке! Разве нужны еще слова? Мы и постер к этому хиту всех времен и народов подготовили. Кто не успел – ищите «СИ» годичной давности. Но не будем на этом останавливаться, ведь впереди нас ждет... правильно, очередной спец-отчет по лондонской game week. Хорошо хоть агента Купера там не было, а все потому, что мы с ним как раз собирались на TGS'04, куда и отправились позднее.

Но основное внимание в 172-ой «СИ» привлекают не выставки, и даже не «Хиты» по DOA Ultimate и Scrapland с последующей отличной подборкой статей под грифом «в разработке». Скрытой «темой номера» стал спец, с душещипательным названием «Оценки Игр», подготовленный Вреном, при содействии известных работников отечественной игровой индустрии. Перед вами мнение профессионалов. Что же они думают про оценки? ■

Кол-во страниц: **160**

Тираж: **80 000**

Кол-во материалов: **63**

Бонусы: **1 DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

19 (76) 2000





НА ОБЛОЖКЕ: Metropolis Street Racer

Сразу видно, что пять лет назад работа над номером буквально кипела. 76-ая «СИ» оказалась ничем не хуже предыдущей. Мы побывали на лондонской ECTS'2000 и подготовили подробный отчет, рассказывающий обо всех основных событиях выставки. Ими стали невероятная Black & White, магический GameBoy Advance, амбициозная Gran Turismo, тогда еще гордо носящая приставку 2000 и, конечно, обложечная MSR, которая совсем скоро должна была появиться на Dreamcast. А каковы были «Хиты»: Dungeon Siege, C&C: Red Alert 2! Думаю, в комментариях нужды нет. Жаль, что среди обзоров достойных игр оказалось маловато, разве что The Sims: Living Large. Но под конец «СИ» опять нас радует неплохими спецами – widescreen'ом о первой части «Людей X» и «железным экспертом», повествующим о тонкостях технологии OpenGL. ■

Кол-во страниц: **96**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **42**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

19 (124) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: Need for Speed: Hot Pursuit 2

А в этом месяце основной новостью для России стал анонс официальной премьеры PlayStation 2 на территории нашей необъятной. Событие было назначено на 1-ое ноября. Но подробности появятся, только в следующем номере. Но к делу. Как и в 19-ой «СИ» за 2000 год часть журнала отведена под обширный спец, посвященный лондонской выставке ECTS. Ведет его агент Купер, засветившийся на одном из разворотов в обнимку с двумя моделями, хотя его лицо довольным назвать нельзя. Его же перу принадлежит «обложечный» материал с обзором NFS – 9.0 и платиновая медалька прилагаются. Причем это не единственный хит. Не менее достойно на ее фоне выглядят Icewind Dale II (6.0, но с 8.5 в альтернативном мнении), Mafia (9.5), The Thing (7.5), Onimusha 2 (8.0) и Drakan (8.0). Поистине великолепный набор. ■

Кол-во страниц: **96**

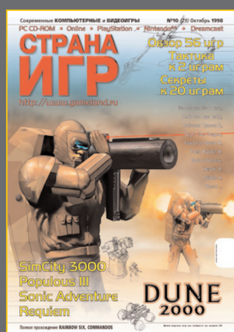
Тираж: **55 000**

Кол-во материалов: **41**

Бонусы: **1 CD, 2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

10 (29) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: Dune 2000

Все, свершилось! Историческое решение принято, с октября 1998 года «Страна Игр» стала выходить два раза в месяц. «Больше, чаще и дешевле» – именно такими словами начиналась колонка редактора, из которой читатель мог подробно узнать, что же произошло с его любимым журналом. А перемены оказались разительными: объем сократился до 64 страниц, но за счет увеличения формата информации не стало меньше. Заметно по сравнению с предыдущим номером улучшилась бумага. Журнал приобрел новое лицо, новую форму и новый график выхода, а редакции лишь оставалось «насладиться» всем этим. Однако на содержании номера изменения сказались не лучшим образом. Не было замечено ни одного спеца. Хотя обычных статей об играх хватало: превью Sonic Adventure, Diablo II или обзор NFS3: Hot Pursuit (9.0). ■

Кол-во страниц: **64**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **36**

Бонусы: **нет**

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Paradox Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.mkshaolinmonks.com



Пятнадцать лет назад, в начале 90-х, Эд Бун и Джон Тобайес буквально из ничего создали ставшую колоссально популярной аркадную игру. С фанатским рвением, на голом энтузиазме они все делали так, чтобы «как в кино». Чтобы и Ван-Дамм, и Синтия Ротрок, и похожий на Брюса Ли шаолиньский монах, а главное – чтобы сплошной фотореализм и никаких мультиков. Кое-какой опыт по созданию анимированных спрайтов из «вживую» отснятого видео у коллег уже имелся, так что первый Mortal Kombat получился на удивление красивым, вполне себе фото-, а точнее видеореалистичным. В игровом процессе ставка была сделана на традиционную для аркадных проектов Midway жестокость – с ведрами крови и специальными приемами-убийствами, а также вызывающий дизайн. Как ни странно, все это сработало: игра не просто окупилась, она продалась миллионы раз – трудно было найти консоль, на которую не был бы портирован Mortal Kombat. Да что там трудно – невозможно; энтузиасты из народа осчастливили даже владельцев NES и ZX. Несколько сиквелов подряд окрыленная MK Team шлифовала графику, улучшала

Mortal Kombat:

Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru



Shaolin Monks

Кровавая драма в трех злодействиях, с антрактами, прологом и эпилогом

систему боя, выдумывала новых бойцов и новые миры... Пока не выработала все под ноль. Иные жанры натиску удачливых теперь уже геймикон не поддались, а когда пришло время переносить серию в 3D, необходимость глобальных перемен встала в полный рост. Взять новую высоту с наскоку американцам не удалось, старая формула «фотореализма» не сработала: трехмерная игра с оцифрованными текстурами на родном движке (кто сейчас помнит этот Zeus?) выглядела странно, а на поверку оказалась еще и малоинтересной. Впрочем, к тому времени фэнбаза сериала и так существенно уменьшилась. Долгие пять лет «Смертельная битва» не показывалась на большой сцене, дошло до того, что призванный поднять серию на прежнюю высоту MK5 за постоянные переносы дат релиза, противоречивую и постоянно меняющуюся информацию и расплывчатую концепцию дружно причислили к скорбному списку «живых трупов», вроде Duke Nukem Forever... А потом он вышел. Вышел и действительно сумел вернуться на Олимп. Обновленный Mortal Kombat опять приносит деньги, его имя снова на слуху, и Midway не намерена отхо-

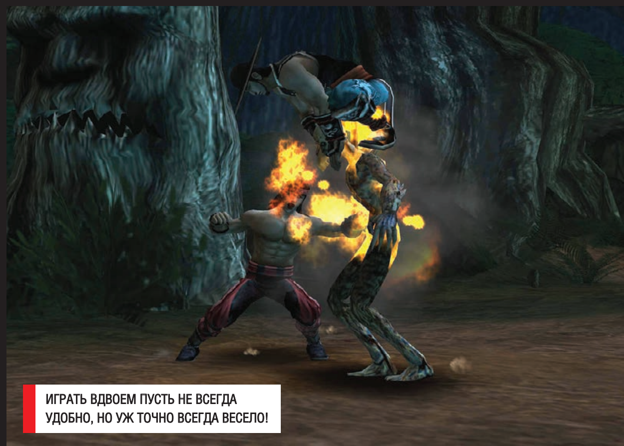
дить от кассы, как не намерена снова пережить семь лет стагнации. В смутное время переоценки ценностей (аркадные машины уже не приносят былых денег, а на передний план вышли домашние игровые консоли), издатель сумел выжить, и теперь с удвоенным рвением всеми зубами вцепился в свой кусок пирога.
Новая стратегия Midway рискована, но пока эффективна: компания финансирует перспективные разработки третьих студий, а затем на корню скупает те из них, в чьих играх проблеснет порода. В этот дружный строй уже вступили создатели Area 51 и The Suffering. В семью приняли и Paradox Development – скромных, но потенциально сильных. Им поручили заполнить пустоту между шестой (уже вышедшей) и седьмой (только готовящейся) частями Mortal Kombat. А чтобы не было «как всегда», в длительную творческую командировку в Лос-Анджелес отправились Эд Бун и Джон Вогель – «главные по тарелочкам». Что было дальше – читайте в №№9(186), 15(192), а у нас по плану – разбор по косточкам результата всей этой суматохи.

ПРОЛОГ: КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЙ

Итак, Mortal Kombat: Shaolin Monks – это новейший beat'em up, выращенный на костях популярной некогда файтинг-серии. От него мы вправе были ожидать: а) хорошей боевой системы, глубокой, внятной и развивающейся по ходу игры; б) мощного фэн-фактора; в) увлекательного геймплея. Эти три кита обязаны удержать проект над водой уже сами по себе, но чтобы вся конструкция была крепкой и дружной, под больших океанских зверей требуется гигантская черепаха с крепким панцирем из презентабельности, главной составляющей которой выступает, конечно же, графика. Некрасивую, хотя и интересную, игру продать хорошим тиражом сегодня практически невозможно, это понимают все, включая китов и черепаху.
Начнем с боевой механики.

ЗЛОДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ: LET'S KOMBAT BEGINS!

Еще в демо-тесте мы отмечали, что уж с этим у Shaolin Monks полный порядок. Удобный блок, совмещенный с функцией lock-on. Уйдя в защиту, вы можете передвигаться, уворачиваться от встречных атак и мгновенно переходить от обороны к нападению. В вашем распоряжении три типа ударов, бросок и кнопка-модификатор, при помощи которой выполняются суператаки и удержания, – с таким набором герои начинают игру. По ходу дела каждый из персонажей (а боевая техника у них все же разная, несмотря на то, что вписана в одну и ту же схему) проапгрейдит каждый из своих приемов



ИГРАТЬ ВДВОЕМ ПУСТЬ НЕ ВСЕГДА УДОБНО, НО УЖ ТОЧНО ВСЕГДА ВЕСЕЛО!



КОГДА ПРОТИВНИК ОДИН – ОН НЕ СТРАШЕН. ЕСЛИ НЕ ЖАЛЬ ВРЕМЕНИ – ОТРАБОТАЙТЕ НА НЕМ СВЕЖИЕ УДАРЫ ИЛИ КОМБО.



ЧЕТЫРЕ РУКИ – ЭТО ПОРОЙ ТАК УДОБНО!

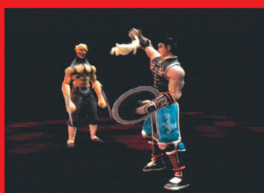


ОДНОГЛАЗЫЙ КЭНО – ВОЖАК ЭЛИТНОГО БАНДФОРМИРОВАНИЯ «ЧЕРНЫЙ ДРАКОН». БОЛЬШАЯ, ПО СЕКРЕТУ, СВОЛОЧЬ.

Антракт 1: Давай убьем его, Джонни!

Существует три типа смертельных приемов. Первый, fatality, гарантированно убьет одного врага, израсходовав минимум специальной энергии. Второй, multality, прикончит всех врагов в небольшом радиусе вокруг вас (энергорасход средний). Третий, brutality, сам по себе никого и пальцем не тронет, но даст вам возможность завалить сразу целую толпу врагов.







ТЕМНЫЕ МОНАХИ НЕ ПОДВЛАСТНЫ БРОСКАМ, ИМ НЕЛЬЗЯ СДЕЛАТЬ FATALITY, ОНИ УМЕЮТ ПРИЗЫВАТЬ СТРАЖНИКОВ, ШВЫРЯЮТСЯ МОЛНИЯМИ И ДАЖЕ ЛЕЧАТ НЕДОБИТКОВ... ВАЛИТЕ ИХ СКОРЕЕ!



НЕ ЗАБЫВАЙТЕ О ВЗАИМОПОМОЩИ, ВЕДЬ ЛИНЕЙКА ЖИЗНИ У ВАС ОДНА НА ДВОИХ!



ТРОЕ ТАРТАКАНЦЕВ – УЖЕ СЕРЬЕЗНАЯ УГРОЗА, САМОЕ ВРЕМЯ ДЛЯ MULTALITY!



АХ, СКОЛЬКО ЕСТЬ СПОСОБОВ ПРИКОНЧИТЬ ЭТО ТЕЛО!



ИНФЕРНАЛЬНЫЙ ПРИЗРАК-НИНДЗЯ – СКОРПИОН. МЕЖДУ ПРОЧИМ, ЛЮБИМЫЙ ПЕРСОНАЖ ЭДА БУНА

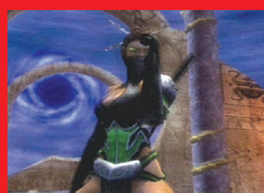
Антракт 2: Охота за головами

Секретов в Shaolin Monks не просто много, а чертовски много. Назовем лишь самые интересные из них.

- **1 место:** полная аркадная версия игры Mortal Kombat II.
- **2 место:** двое дополнительных героев для story mode.
- **3 место:** шестеро персонажей для VS mode.

Как все это добро открыть? Покупайте «СИ», мы расскажем!





(по пять ступеней мастерства), выучит с десяток fatality и обзаведется полным набором шаолиньской акробатики – от банальных «длинных прыжков» до цирковой беготни по отвесным стенам. Предвосхищая вопросы и каверзные сравнения, скажем сразу – полезно все. Разве только fatality в пределах своей группы различаются исключительно эстетически. Не так уже важно, поотрубает Кунг Лао врагу руки-ноги или забьет несчастного до смерти пушистым белым кроликом – шансов выжить у монстра нет никаких. Все комплексы умений героев удобно сгруппированы в личном меню каждого игрока: если вы что-то забыли, нужную комбинацию можно быстро найти. Несмотря на небольшое количество базовых ударов, просторы для боя самые широкие; отчасти этому способствует простота выполнения и функциональность суперов, но самой большой медали заслуживает сама физика битвы (кстати, Havok). Во-первых, бить-колотить зубастых крепышей дозволяется не только на земле, но и в воздухе – причем спектр доступных действий от потери опоры ничуть не уменьшается. Совершенно нормальна ситуация, когда от трех-четырехударного комбо противник взмывает в небеса, где ловит еще несколько ударов, а затем метким броском отправляется в недолгий полет в гостеприимные объятия вовремя подпрыгнувшего второго игрока. Взять не успевшего очухаться гада на удержание, намолотить по ушам, попутно расшвыряв его наседающих приятелей, а затем красивым ударом припечатать к полу. Это фанфаронство, вы тоже так сможете. На двух-трех не умеющих стрелять безоружных врагах не составит проблемы накрутить командное комбо в полсотни ударов. А чем больше ударов и трупов за один заход, тем больше экспы. А чем больше экспы... Ну, это вы и так знаете. Очки опыта присваиваются, само собой, за убийства врагов. Но эти копейки – капля в море, в сравнении с тем, сколько вы загребете с одной-единственной multiple-цепочки, поднимающей ставку за комбо после каждого десятка ударов. Правда, здесь кроется и один недостаток. Управление настолько удобно, что бывалый профи без особого труда прокачается до максимума уже в первой половине игры. Только представьте эту ужасную картину: все комбо и апгрейды уже «куплены», и exp-счетчик наматывает вхолостую десятки тысяч пунктов опыта (при том, что цена любого умения колеблется от трех до десяти тысяч, а всего их не более пятнадцати). Караул! Зато можно расслабиться и уделить внимание многочисленным ловушкам, убийства при помощи которых авторы справедливо приравняли к халяве, запретив вознаграждение экспой.

ЗЛОДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ: УВИДЕТЬ И УМЕРЕТЬ

Назвался «Мортал Комбатом», полезай в кузовок. Боевая система – это, конечно, хорошо, но коли в заголовок вынесено культовое имя, его нужно ежеминутно оправдывать. На этот счет у Paradox Development с легионерами из МК Team полное взаимопонимание. Помнится, еще несколько месяцев назад мы ссылались на знаменитую цитату Эда Буна (см. №186), а теперь убедились воочию: в Shaolin Monks действительно собраны все легенды сериала, скопившиеся за истекший срок в бомбу такую грозную, что проходишь игру волей-неволей, словно в ожидании фэн-взрыва: еще чуть-чуть, и концентрация всевозможных цитат, аллюзий и реминисценций превысит все мыслимые пределы, и грянет какой-нибудь особо шумный взрыв. Наверное, так Винни-Пух заталкивал в свой бездонный животик угощения в гостях у своего друга Кролика. Только вот в «Винни-Пухе» не в ходу были кровь фонтанами и расчлененка, а кроликов не использовали в качестве тупого твердого предмета (да-да, в славном 1993-ем Кунг Лао был дружелюбен и иногда показывал фокусы).

Увязав короткие строчки истории MKII в целый сценарий относительной крепости, создатели сам сюжет игры скроили из того материала, который так любят фэны, – их собственных вопросов и догадок, всего того, что формирует миф. Но вот «человеку со стороны» проникнуть в мифологию МК будет довольно тяжело, для него Mortal Kombat: Shaolin Monks – это сказка без конца и начала. Помните недоуменные лица людей «не в теме», выходящих с кинопоказа первой части «Властелина колец»? Фильм отличный, но... чем все кончилось? И кто такие, черт побери, эти хоббиты?! Так и здесь – длиннющий и буквально брызжущий фэнскими радостями вступительный видеоролик (его полную версию ищите на нашем диске) не раскроет всего предшествующего мифа, а дальнейшие заскриптованные диалоги и брифинги Рэйдена у «непосвященных» вызовут лишь ощущение прикосновения к чему-то большому, но далекому; полнометражному Star Trek, например. Впрочем, смотрел же весь мир «Звездные войны» с четвертого эпизода, и это только прибавило саге очарования. В конце концов, верхний слой простецкого сюжета будет понятен всем даже без перевода, а для самых дотошных на диске с игрой поставляется полная версия аркадного Mortal Kombat II – уверен, многие из наших взрослых читателей не откажут себе в удовольствии освежить в памяти парочку древних fatality и вспомнить «ту самую» музыку за авторством Дэна Фордена.



СРАЖЕНИЕ С БАРАКОЙ ДЛЯ НАШИХ ГЕРОЕВ – ДЕЛО ЧЕСТИ: ИМЕННО ОН КОМАНДОВАЛ АРМИЕЙ САБЛЕЗУБЫХ МУТАНТОВ, РАЗРУШИВШИХ ХРАМ СВЕТА. ДА И СОНЮ БЛЕЙД УТАЩИЛ ТОЖЕ ОН.

Антракт 3: Коллекционное издание

Примерно за неделю до начала продаж на официальном сайте MK: Shaolin Monks появилась возможность оформить предзаказ не только на обычное, но и на коллекционное издание игры – с фигуркой одного из главных героев. Примечательно то, что уже ко дню релиза все фэн-комплекты... закончились!



САБ-ЗИРО. НАЕМНЫЙ УБИЙЦА КЛАНА ЛИН-КУЭЙ, КОТОРОМУ «ЗАКАЗАЛИ» ШАН ЦУНГА. ЭТОГО ГЕРОЯ МОЖНО ОТКРЫТЬ ДЛЯ СЮЖЕТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ДОТЯНУЛА ДО



God of War

УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Mortal Kombat: Deception

ЗЛОДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ: БЕГИ, МОНАШЕК, БЕГИ!

Странная все-таки жанровая среда – beat'em up... Даже от обычного экшна сугубо логически эти игры отделить тяжело – да, бегают, да дерутся, но ведь не то! Душой и сердцем «старая гвардия» всегда узнает преемников Double Dragon, Streets of Rage и Final Fight в многоликой толпе «сюжетно ориентированных боевиков». Впрочем, это уже тема для отдельной статьи, первой строчкой которой будут слова «Во-первых, в настоящий beat'em up нужно всегда играть вдвоем...». Заметим лишь, что последние приличные игры жанра уже на PS one были в дефиците (Fighting Force, Crisis Beat), а до нынешнего поколения консолей добрались лишь как неудачные попытки «вернуть и возродить». Что ж, встречайте, вот он! Опустим дежурные рассусоливания о разнообразии врагов, о том, что к каждому типу имеет смысл подобрать индивидуальный подход, это все тщета. Остановимся на том, чем бравируют пресс-релизы и интервью – action puzzles. Буквально в каждой «комнате» каждой зоны один на другом сидят скучают интерактивные объекты. И не только горшки-черепки, как это в последнее время почему-то принято (напротив, разломать можно, как правило, только энергосодержащую или определенную сюжетом дребедень), а различные метательные орудия (палки, камни, берцовые кости, чьи-то черепа...) и многочисленные ловушки. Шипы на потолке и стенах, ямы с кольями, пыточные устройства, хищные деревья – полный ассортимент увеселений для зазевавшегося врага. Механизм активации игрушек подсмотрен в MK: Deception и слегка расширен: чтобы выбить кандидата с арены, нужно послать красавца в нокдаун, чтобы нанизать на потолочный декор, используйте апперкоты, забросить куда-либо бренную тушку получится броском или сильным ударом в воздушном бою, а иной раз достаточно и вовсе пригнать запуганного хама в специально отведенное для хамов место. Но это все так – бантики-рюшечки, как и Test Your Might, понатыканный тут и там (но всегда по делу!); другое дело – именно пазлы, необходимые для дальнейшего прохождения или расковыривания очередного секрета. То приходится ловить саблезубых мутантов, силком грузить вместо булыжников в катапульту и под удаляющийся визг следить из-под ладони, нужную ли баррикаду проломил замолкнувший вмиг каскадер поневоле. То пачками скармливаем добровольцев-естествоиспытателей гигантским змеям, которые от такого меню мгновенно теряют всякую охоту к продолжению банкета. А то и вовсе бешеными зайцами прыгаем по монастырским крышам, открывая заслонки водоотвода, пока где-то внизу верещат сжигаемые заживо бритоголовые послушники.

Но самый смак это, конечно, боссы. Те, кто играл в демо и сражался с Баракой, меня поймут, остальных призываю сыграть самостоятельно или дождаться одного из следующих номеров нашего журнала, где мы планируем создать видеогайд по тактике сражения с этими злодеями. Забудьте о банальщине вроде «стучать по репке, пока не отвалится», каждый босс-батл по продолжительности и разнообразию действий легко соперничает с небольшим уровнем. В майском номере мы уже рассказывали (и даже приводили комикс-раскадровку) поединка с Рептайлом, так что повторяться не будем – это надо видеть. Из аналогов на ум приходит только God of War (кстати, самая близкая к «Монахам» по духу игра), но и там нет того масштаба и той изобретательности. Собственно, именно изобретательность создателей и делает Shaolin Monks тем, чем она является. Нужно обладать поистине сумасшедшей фантазией, чтобы наворотить столько всего и при этом практически нигде не повториться. Главная фишка в том, что авторам не жалко использовать хорошую геймплейную задумку всего раз или два за игру – не зацикливаясь и уж тем более не надоедая игроку; на каждом шагу попадаются ловушки и экшн-пазлы, которые вы рискуете больше никогда не увидеть. И даже если вам – одному из многих! – вдруг посчастливилось забраться в один из пыльных секретных закоулков, даже там есть все шансы найти не только уникальную текстуру, но и целого потайного босса! Энтузиазм, с которым воплощен в полигонах каждый метр виртуального пространства, позволяет надеяться на высокую replayability игры, благо даже половину ее тайн раскрыть при первом же прохождении просто невозможно. А еще тут есть очень неплохой VS-режим, в который интересно играть даже и «просто так», для удовольствия.

ЭПИЛОГ

И, в общем-то, черт с ними, с неидеальной этой графикой и средней паршивости спецэффектами! В конце концов, все относительно (это сейчас у нас есть Prince of Persia: Warriors Within и God of War) – еще пару годков назад внешность MK:SM сорвала бы шквал аплодисментов. Главное – удалась сама игра; она уже сейчас достойна римейка. После бледно-жалких потуг Sega и Capcom (Spikeout Battle Street и Beat Down: Fists of Vengeance соответственно) Midway сделала то, что еще вчера казалось невозможным, – создала первый за всю историю текущего поколения классический beat'em up, коммерческий успех которого – сейчас уже просто вопрос времени. Из всех прямых конкурентов у MK: SM на горизонте лишь Urban Reign от Namco. И, судя по всему, именно эту пару мы еще многие годы будем вспоминать каждый раз, когда по долгу службы придется показательно пороть очередного кандидата на престол. ■


ДЕРЖИТЕСЬ ОТ ЖИВЫХ ДЕРЕВЬЕВ ПОДАЛЬШЕ – ИМ ВСЕ РАВНО, КОГО ЕСТЬ. ТАК ПУСТЬ ЭТО БУДУТ ЗОМБИ.


ХОРОШО ЗНАКОМАЯ ВСЕМ ПОКЛОННИКАМ MK2 КОМНАТКА. ЗДЕСЬ, КСТАТИ, ЗАПРЯТАН СЕКРЕТ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **8.0**

Наше резюме:
Игра необычайно разнообразная и увлекательная; обязательно понравится всем ценителям жанра, вне зависимости от того, любили они предыдущие MK-проекты или нет.

СОНЯ БЛЕЙД – РОКОВАЯ БЛОНДИНКА... В ПРЯМОМ СМЫСЛЕ СЛОВА. ЖАЛЬ, ПОИГРАТЬ ЗА НЕЕ НЕ ДАЮТ.

КНУТ И ПРЯНИК + -


Плюсы:
Качественный геймплей, интересный и функциональный режим совместного прохождения, тонны секретов и бонусов, восхитительные боссы, полная версия MK2 на диске.


Минусы:
Не самая лучшая графика, слишком быстрый прирост очков опыта. Малосимпатичные спецэффекы и ролики. Порой бывает непросто догадаться, «что там делать дальше».


ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ГОСТЬЯ ВСЕХ КРУПНЫХ ИГРОВЫХ ВЫСТАВОК ЭТОГО ГОДА, PLAYSTATION 3.



КОРЕЙСКАЯ GRAVITY УСТРАИВАЛА ВСЕВОЗМОЖНЫЕ КОНКУРСЫ С ЦЕННЫМИ ПРИЗАМИ.


ПО ЗАЛАМ MAKUHARI MESSE РАЗГУЛИВАЛА РАЗЛИЧНАЯ ЖИВНОСТЬ ИЗ FINAL FANTASY XI.



GENKI НЕ БЫЛА БЫ GENKI БЕЗ «САМУРАЙСКИХ» ПРОЕКТОВ.



НАРЯДУ С ИГРОСТРОИТЕЛЯМИ ВЫСТАВЛЯЛИСЬ И ПРОИЗВОДИТЕЛИ «ЖЕЛЕЗА».


НЕСЛОЖНО БЫЛО НАТКНУТЬСЯ НА БОЕВИТОГО ПРЕДСТВИТЕЛЯ СЕМЕЙСТВА ЕЖИНЫХ.

Tokyo Game Show 2005

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ФОТООТЧЕТ



НИКАК JALECO РЕШИЛА ВЫСТУПИТЬ КОНКУРЕНТОМ РОССИЙСКОЙ GELEOS MEDIA С ЕЕ LADA RACING CLUB?



НА СТЕНДЕ SQUARE ENIX СНИМАТЬ ЗАПРЕЩАЛОСЬ, НО МЫ ТАКИ ЗАПЕЧАТЛЕЛИ КАРТОЧНУЮ ИГРУ KINGDOM HEARTS.



ПРОЕКЦИОННЫЕ ЭКРАНЫ НА СТЕНДАХ CAPCOM ВСЕГДА ПРИВЛЕКАЛИ ТОЛПЫ ЗЕВАК.

Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



Игровая мекка в очередной раз собирает геймеров и журналистов.



NAMCO и BANDAI впервые экспонировались вместе, под общим названием BANDAI NAMCO.



Изюминкой корейской экспозиции стала, конечно, MMORPG Ragnarok II.

Мы вернулись из Японии в день сдачи номера, поэтому сейчас публикуем лишь подборку фотографий с выставки Tokyo Game Show 2005. Подробный отчет – через две недели. В нем мы расскажем вам все о новейших проектах для Xbox 360, анонсе контроллера Nintendo Revolution, трейлере Metal Gear Solid 4: Gun of the Patriots, играбельных версиях свежих RPG от Square Enix и многом другом. А еще на выставке у нас был свой собственный стенд, где японские геймеры знакомились со «Страной Игр».



Российскую игровую индустрию представлял стенд нашей компании.



Наш любимый экспонат на стенде Atari.



На стенде SNK Playmore шли ожесточенные поединки хардкорных файтеров.



ХАЛЯВНУЮ МЕЛОЧЕВКУ ТОЛКОМ НЕ РАЗДАВАЛИ , НО ЕЕ МОЖНО БЫЛО ВЫИГРАТЬ В АВТОМАТАХ ТИПА «КРАБ».



ОСТРОВКАМИ В МОРЕ КАВАЯ РЕЯЛИ ОГРОМНЫЕ ПОСТЕРЫ ЗАПАДНЫХ ПРОЕКТОВ.



TECMO ТРАДИЦИОННО ПОЛАГАЛАСЬ НА ПРОБИВНУЮ СИЛУ ИЗВЕСТНОГО СЕРИАЛА.



ЛЕЙТМОТИВ ЭКСПОЗИЦИИ SEGA – «БУДУЩЕЕ». ОТСЮДА ФУТУРИСТИЧНО ОФОРМЛЕННЫЙ СТЕНД.



ПЛЮШЕВЫЕ ЖИВОТНЫЕ С КАМЕННЫМИ ТОПОРАМИ НЕ ДАВАЛИ ВЗГЛЯНУТЬ НА НОВУЮ RESIDENT EVIL.



В ЭТОМ ГОДУ НА ЯПОНСКИЙ РЫНОК ПРОБИЛИСЬ НЕБОЛЬШИЕ ТАЙСКИЕ ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ.



КОНКУРЕНТЫ SCEI НЕ ОТСТАВАЛИ: НА XBOX 360 МОЖНО БЫЛО ПОИГРАТЬ.



ВТОРОЙ И ТРЕТИЙ ДНИ ВЫСТАВКИ ПРЕВРАТИЛИСЬ В ФОРМЕННОЕ СТОЛПОТВОРЕНИЕ.


ГОСТИ ВЫСТАВКИ РАСПОЛАГАЛИСЬ ПЕРЕД ЭКРАНАМИ НАДОЛГО: НЫНЧЕ МОДА НА ДЛИННЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ.



НЕ ВЕРЬТЕ ТЕМ, КТО ГОВОРИТ, ЧТО ГЛАВНОЕ НА TGS – ИГРЫ.



KONAMI, КАК ВОДИТСЯ, ГИПНОТИЗИРОВАЛА ПУБЛИКУ ТРЕЙЛЕРАМИ НОВЫХ ЭПИЗОДОВ METAL GEAR.



АХТУНГ! ЧЕЛОВЕК С СИМБИОНТОМ-ПЭКМЕНОМ!



SOLID EYE – ОПТИЧЕСКАЯ НАСАДКА ДЛЯ PSP, РЕАЛИЗУЮЩАЯ ОБЪЕМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В METAL GEAR ACID 2.


ПОКА В ДВУХ ЗАЛАХ MAKUHARI MESSE ШЛА ВЫСТАВКА, ВО ВНУТРЕННЕМ ДВОРИКЕ КОМПЛЕКСА РОИЛИСЬ КОСПЛЕЕРЫ.


В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ» МЫ ПОЗНАКОМИМ ВАС СО ВСЕМИ КОСПЛЕЕРАМИ НЫНЕШНЕЙ TGS!

Tom Clancy's

Ghost Recon:

Advanced Warfighter



Какие они, войны будущего? Без бластеров и летающих тарелок, однако все более похожие на видеоигры.

САМЫЙ ЛЕГКИЙ ВАРИАНТ ЭКИПИРОВКИ – БЕЗ ЧУДЕСНОГО ШЛЕМА И С ПРОСТЫМ АВТОМАТОМ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, PS2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	FPS
ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2005 год
ОНЛАЙН:	http://www.ghostrecon.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НА СКРИНШОТЕ ВИДНО ПЛОХО, НО ВООБЩЕ COCA-COLA ПОДСУЕТИЛАСЬ С ПЛАКАТАМИ. (XBOX 360)

А ЗДЕСЬ – УЖЕ С ШТУРМОВОЙ ВИНТОВКОЙ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ С ВСТРОЕННЫМ «ПОДСТВОЛЬНИКОМ».

ТОВАРИЩ! В БОЙ!

И не хочется даже писать, что подчиненные-«призраки» будут умело выбирать позицию и передвигаться от укрытия к укрытию. 2005 год на дворе: плохой AI нынче может испортить всякое удовольствие от тактического симулятора. Вот факты и ничего, кроме фактов: во время показа Advanced Warfighter мы ни разу не видели, чтобы хоть кто-то из противников стоял посреди улицы – враги прятались и атаковали очень осторожно. И только один наш товарищ умудрился застрять в стенке, что разработчики прилюдно поклялись исправить.



Компания Ubisoft, бессменный издатель игр со словами «Tom Clancy's» в названии, всегда старалась отделять мух от котлет. В Rainbow Six – спецназовцы, международные переговоры и захваченные химические заводы; в Splinter Cell – очки ночного видения, армейский нож и прыжки-кувырки; в Ghost Recon – местечковая свара между небольшими странами, отряд спецназа и мини-игра «кто первый попадет в пиксель с расстояния в километр». По крайней мере, так было раньше. Теперь все смешалось в «доме Облонских» – и мухи, и котлеты. Advanced Warfighter с равной вероятностью мог бы оказаться продолжением Splinter Cell, Rainbow Six или Ghost Recon – и в каждом случае мы бы назвали игру «неожиданным развитием идей сериала».

Разработчики, намучившись с консольными версиями Ghost Recon 2, решили, что сделали все что могли, и окончательно наплевали на всяческую реалистичность. Нет, на коробке с игрой наверняка будет написано, что «Advanced Warfighter в точности воспроизводит военные действия и бла-бла-бла образца 2013 года». Ключевые слова – «образца 2013 года». Ни вы, ни я, ни алко-



СВОИ ОТМЕЧЕНЫ ЗЕЛЕНЫМИ РОМБИКАМИ, ВРАГИ – КРАСНЫМИ. НЕ ПЕРЕПУТАЕШЬ. (XBOX 360)


БЛИЗКИЙ ВЗРЫВ ВЫЗЫВАЕТ ПОМЕХИ В ВИЗОРЕ ШЛЕМА И ИСКАЖАЕТ КАРТИНКУ. (XBOX 360)

СИМУЛЯТОР ИЛИ ЧЕРТЕ ЧТО?

Известно, что в настоящих тактических милитари-играх вроде SWAT 3 или Rainbow Six: Raven Shield операция ведется до последнего солдата: если ваше протеже погибает, не возбраняется переселиться в любого из живых и довести операцию до победного конца. Таких игр сейчас все меньше и меньше. Девиз «This time it's personal», кажется, придуман не только для Rainbow Six: Lockdown – главный герой Ghost Recon: Advanced Warfighter тоже отказывается быть расходным материалом. Если он ловит пулю, игра мгновенно заканчивается.

голик Дима из соседней квартиры, ни президент Соединенных Штатов Америки, ни даже совет директоров Ubisoft не знают наверняка, какими будут войны через восемь лет. И на самом деле вся хваленая «реалистичность» Ghost Recon: Advanced Warfighter взята из некоего проекта Integrated Warfighter System, над которым, дескать, сейчас корпят звездно-полосатые ученые. Их задача – создать солдата, более умелого, более способного, более хитрого, более быстрого, более умного – словом, такого, который бы в одиночку весь Ирак утихомирил и глазом бы не моргнул. И не стесненные в средствах яйцеголовые задумали такую амбициозную систему, воплотить которую в жизнь и к 2013 году вряд ли удастся.

БУДУЩЕЕ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Представьте: в штабе за тысячу километров от линии фронта командующий вглядывается в монитор. На дисплее светится карта театра военных действий, снятая со спутника три минуты назад и обновляемая каждые четверть часа. Зеленые ромбики на экране – солдаты США. Серые прямоугольники – боевая техника. Тепловые сенсоры, встроенные в шлем каждого американца, раз в пятьдесят миллисекунд сканируют местность на сто метров вокруг, разыскивая теплокровные формы жизни, и передают информацию на спутник, а оттуда – в Пентагон. Человекоподобные фигуры с кусками холодного металла в руках мгновенно распознаются центральным сервером. Так на экране командующего появляются красные точки – противник. Стратег выбирает на тактильном экране нужный взвод, отдает команду, и через несколько наносекунд электромагнитная волна устремляется на орбиту, а оттуда – в микрокомпьютеры, укрепленные на спине каждого Джона Смита, и на обратной стороне защитного стекла шлема загорается новый приказ.

Все это не имеет никакого отношения к боевой фантастике и романтическим приключениям Дж. Бонда.


ПРИ ЖЕЛАНИИ ЭКРАН МОЖНО ЗАГРОМОЗДИТЬ КУЧЕЙ ИНФОРМАЦИИ. (PC)


ДЕМОНСТРАЦИЯ МОДЕЛИ ПОВРЕЖДЕНИЙ. МАШИНА РАЗВАЛИВАЕТСЯ НА ЧАСТИ. (PC)


РАДАР ВНИЗУ ПОКАЗЫВАЕТ НАПРАВЛЕНИЕ НА ВРАГОВ И ТОВАРИЩЕЙ. (PC)

ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

Создатели игры пока не спешат делиться информацией о многопользовательских режимах в Ghost Recon: Advanced Warfighter – скорее всего, потому, что они просто не готовы и финальный их список не утвержден. Но мы знаем наверняка, что вы сможете взять троих друзей и отправиться с ними в кооперативное пешее путешествие по Мехико. Будут и другие, соревновательные виды сетевого мордобоя – какие именно, пока никому не известно.

Так представляют себе войну будущего разработчики Ghost Recon: Advanced Warfighter с одной поправкой: командующего решено заменить старшиной в отряде из четырех «призраков». Остальное – точно как было написано. Каждый солдат обвешан электроникой по самое не балуйся, и от шлема каждого идет к рюкзаку толстый сетевой кабель. Все, что нужно знать защитнику демократии, высвечивается у него перед глазами на том же стекле шлема. Черные ромбики указывают направление на врагов – даже в тех, что сидят в засаде, можно стрелять наудачу, через дым, стены и деревья, целясь в прямоугольники. На дисплее отображается количество патронов в магазине, состояние оружия и положение товарищей. В каски встроены мини-камеры, так что командир может в любой момент взглянуть на поле боя глазами подчиненного. Одним словом, в 2013 году настоящую войну от видеоигры уже и не отличишь.

БЛИЖЕ К ДЕЛУ

И, раз создатели Ghost Recon: Advanced Warfighter были избавлены от необходимости соблюдать правдоподобность, которую обычно требуют от игр с лейблом Tom Clancy's, то и мучиться извечной проблемой «реалистичность против геймплея» им не пришлось. Мы видели альфа-версию Advanced Warfighter на выставке Games Convention в Лейпциге, и рассказываем, как было дело. Сюжетная завязка: в городе Мехико проходит международный круглый стол, местные террористы пользуются случаем, взрывают пару небоскребов и, кажется, берут в заложники президента США. Отряд «призраков» всю игру намерен слоняться по различным районам Мехико, причем огромный город не будет разбит на уровни. Новые районы подгружаются незаметно, как в GTA; за всю игру вы ни разу не выйдете из амплуа и не увидите ни одной FMV-заставки. Но не этим удивляет случайного зрителя Ghost Recon: Advanced Warfighter. Первое, что бросается в глаза, – графика следующего поколения (если это словосочетание уместно употреблять по отношению к PC-версии). Играющие то и дело останавливались, чтобы посмотреть на замечательные рельефные текстуры, роскошное освещение и густые тени. Движок Ghost Recon: Advanced Warfighter одной левой обрабатывает графику по последней моде (а последнюю моду в жанре нынче задает Valve). В игре реализована технология HDR (она же high-dynamic range). HDR была придумана, чтобы сделать освещение в играх еще более похожим на настоящий свет: теперь солдат, зашедший в густую тень со слепящего солнца, несколько мгновений сможет только нелепо хлопать ресница-

СПРАВА МЕХИКО НАСТОЯЩИЙ, СЛЕВА – ВИРТУАЛЬНЫЙ. ГРАНЬ ВСЕ ТОНЬШЕ...

В РУКАХ БОЙЦА ВОВСЕ НЕ БАЗУКА, А ВСЕГО ЛИШЬ КРУПНОКАЛИБЕРНАЯ «СНАЙПЕРКА». (XBOX)



НОВАЯ МЕГА-ВИНТОВКА XM8 ПРЕВРАЩАЕТСЯ В РАЗНЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ, ДОСТАТОЧНО ТОЛЬКО СМЕНИТЬ СТВОЛ.

ми, пока его глаза не привыкнут к резко изменившейся яркости. И наоборот: если внезапно выскочить из-за угла против солнца, то экран зальет светом, а ваш герой, скорее всего, получит пулю в лоб. Кроме этого, HDR делает тени более естественными, а свет – более мягким. До сих пор технология эта не была воплощена ни в одной игре, хотя Valve обещает добавить ее в бесплатное расширение The Lost Coast для Half-Life 2.

О НОВОМ

В списке «эффектов, которые еще достанут вас на Xbox 360», первым пунктом стоит улучшенная физика всего и вся. Однако нельзя сказать, чтобы законы механики в Advanced Warfighter производили особое впечатление после замечательных головоломок той же Half-Life 2. Нам показали, что стоящим на улицах автомобилям можно простреливать стекла (они разбиваются и осыпаются на землю дождем осколков) и шины (как положено, колеса сдуваются). Сосредоточив огонь на дверце машины, можно отломать и дверцу. Можно всадить пулю в автомат для оплаты парковки, и из него прольется тонкий ручеек монет – но остальные детали города Мехико не будут настолько интерактивными, да физика никогда и не была важной частью геймплея Ghost Recon. Заинтересовавшись физикой, мы спросили продюсера Матье Жирара (Mathieu Girard) о том, можно ли будет посидеть за рулем военной техники. Ответ был отрицательный; все общение с техникой сводится к полету на вертолете над городом.
Есть и еще детали, которые разработчики считают достойными упоминания: во-первых, это новая система выглядывания из-за угла. Солдаты теперь могут не просто выглядывать вправо или влево, но также вправо-вверх или вправо-вниз (полезно, если вы спрятались за машиной). Во-вторых, наши умные напарники теперь очень смешно перемещаются от укрытия к укрытию: короткими перебежками, последние метры пути проезжая на заднице, – видно, на пятой точке у солдат будущего будет укреплена специальная пластмассовая пластина. Другой вариант: можно нырять в укрытие, прыгая рыбкой, – сомнительную пользу этих движений нам еще предстоит ощутить на практике.
Радует ли нас такой набор обновок Ghost Recon: Advanced Warfighter? Скорее да, чем нет. Симуляторы спецназа не должны меняться от части к части, словно Prince of Persia. Захватывающая дух графика в Advanced Warfighter есть, а остальное – приложится. Приятно и то, что консольные версии и вариант для PC разрабатываются разными командами – а значит, каждая сторона получит игру, специально заточенную для своей платформы. ■

PC, XBOX 360 ИЛИ PLAYSTATION 2?

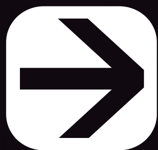
В Лейпциге продюсер игры Матье Жирар показывал нам PC-версию игры. На вопрос, чем она отличается от игры на Xbox 360, а также будет ли хоть какой-то толк от версии для PlayStation 2 (после полного провала Ghost Recon 2), господин Жирар неожиданно замолчал, опасливо оглянулся и прошептал: «Они следят за мной. Я ничего не должен рассказывать. Иначе – конец» – и жестом показал, как кровожадные пиарщики Ubisoft перережут ему горло. Тем временем наши заокеанские коллеги, видевшие Ghost Recon: Advanced Warfighter на Xbox 360, сообщают, что там игра будет не FPS, а TPS с камерой, висящей за плечами пехотинца. Добавляет путаницы и то, что Ubisoft не указывает, с какой платформы были сняты выданные прессе скриншоты. Подведем итог: версия для PC – точно FPS. Версия для Xbox 360, по непроверенной информации, – TPS с возможностью переключаться в режим от первого лица. Версия для PlayStation 2 и консолей текущего поколения – темная лошадка, которую никто в глаза не видел.

НАЙДИТЕ ОТЛИЧИЯ: ВЕРСИЯ ДЛЯ XBOX 360...

ДЛЯ PC...



...И ДЛЯ ПРОСТОГО XBOX.



Консольные «Симы» всегда отличались от своих компьютерных предков. The Sims 2 не станет исключением – но станет ли хитом?

СУЩЕСТВУЕТ РАСХОЖЕЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ, ЧТО THE SIMS – ИГРА ДЛЯ ДЕВЧОНОК. СВОЯ ДОЛЯ ПРАВДЫ В ЭТОМ УТВЕРЖДЕНИИ, КОНЕЧНО, ЕСТЬ, НО МЫ С НИМ ВСЕ РАВНО НЕ СОГЛАСНЫ!

The Sims 2



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



- **ПЛАТФОРМА:** PS2, Xbox, GC, GBA, Nintendo DS, PSP
- **ЖАНР:** lifesim
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 ноября 2005 года
- **ОНЛАЙН:** http://thesims2.ea.com



СТОЛЬКО ВАРИАНТОВ – ГЛАЗА РАЗБЕГАЮТСЯ!


УВЫ, ЭТО ВАМ НЕ BEATMANIA ОТ KONAMI. НО ВСЕ РАВНО ВЕСЕЛО.

Вряд ли будет преувеличением сказать, что каждый геймер знает о The Sims. Другое дело – что «Симы» известны прежде всего в качестве игры для PC: лишь немногие уделяют внимание консольным версиям «домашних человечков». А зря!

В то время как PC-версия The Sims обрастала новыми и новыми add-on'ами, почти не затрагивающими суть игры, развитие «Симов» на приставках шло куда более интенсивно. Уже в первых консольных The Sims графика была полностью трехмерной, а камера – свободной (в противовес фиксированной изометрии, которой приходилось довольствоваться писишникам); в Bustin' Out симы (а вместе с ними – и игроки) обрели конкретные цели, а игра – четкую, осязаемую концовку. Далее были The Urbz, где карьерный рост и забота о репутации отодвинули на вторые роли домоводство и удовлетворение естественных нужд. В итоге – консольные «Симы» дольше сохраняли свежесть и привлекательность, нежели их компьютерные общники. Затем, конечно же, вышла The Sims 2 и расставила все по местам. Перечислять, чем она была знаменита, смысла нет – нам интересно другое: как, используя достижения PC-версии, будет выглядеть припозднившееся на целый год консольное воплощение сиквела.

РОДОСЛОВНАЯ

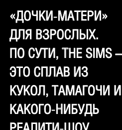
Если перечислять все релизы «Симов», предшествующие консольным The Sims 2, то, право, можно сбиться со счета. Оригинал и семь add-on'ов к нему, вторая часть с двумя дополнениями (PC и Mac); The Sims на трех приставках, Bustin' Out и The Urbz на пяти консолях – итого 33 уже вышедших издания. И это – не считая всяких Deluxe Edition и прочих Expansion Collection (расширения для второй части на Макинтоше еще не появились, поэтому в счет не берутся)! Совокупные продажи серии давно уже перевалили за отметку в 45 миллионов и – вы не поверите! – продолжают расти.


ЛЮБИШЬ ДИВАНЫ ПОДЖИГАТЬ – ЛЮБИ И ИЗ ОГНЕТУШИТЕЛЯ ПЕНОЙ ОГОНЬ ЗАЛИВАТЬ. ДЕВОЧКИ-СОСЕДКИ НЕ ПОМОГУТ.


ПРЕДУПРЕЖДАЕМ! ЕСЛИ БУДЕТЕ ЗЛОУПОТРЕБЛЯТЬ ЗАНЯТИЯМИ В АСТРОНОМИЧЕСКОМ КРУЖКЕ, ОНИ ПРИДУТ И К ВАМ!

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ВОЗМОЖНОСТЬ УПРАВЛЯТЬ ПЕРСОНАЖЕМ НАПРЯМУЮ С ДЖОЙПАДА ПРЕВРАЩАЕТ ИГРУ ЧУТЬ ЛИ НЕ В АДВЕНТЮРУ.


«ДОЧКИ-МАТЕРИ» ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ. ПО СУТИ, THE SIMS – ЭТО СПЛАВ ИЗ КУКОЛ, ТАМАГОЧИ И КАКОГО-НИБУДЬ РЕАЛИТИ-ШОУ.



(PSP) КАЖЕТСЯ, МЫ УТОМИЛИ СОБЕСЕДНИКА...

(DS) УКРАСЬТЕ ОТЕЛЬ СОБСТВЕННЫМИ ХУДОЖЕСТВАМИ. ВАС ВРЯД ЛИ УПРЕКНУТ В ДУРНОМ ВКУСЕ!


(DS) ПРИ СОЗДАНИИ STRANGETOWN'А РАЗРАБОТЧИКИ ЯВНО ВДОХНОВЛЯЛИСЬ РОЗУЭЛЛОМ.

ПРО БОЛЬШИХ...

Собственно, вариация The Sims 2 для троицы PlayStation 2 – GameCube – Xbox и не собирается далеко уходить от «оригинала»: графика все та же, смысл все тот же. Мы по-прежнему повелеваем виртуальными человечками и пристально следим, чтобы они всесторонне развивались, не оставались голодными, общались с себе подобными и не забывали ходить в туалет. Также сохранились и Aspiration Points, накапливающиеся за счет достижения целей и выполнения желаний и идущие на убыль, когда воплощаются в жизнь страхи вашего сима. Стремления вашего подопечного, равно как внешность и характер, определяются вами при его создании.

Геймплей обещает остаться неизменным: следя за тем, чтобы все основные потребности персонажа были всегда удовлетворены, методично продвигаем его к выполнению заветных желаний, список которых исправно обновляется. Проживаем достойную жизнь за сима, а затем за его детей, внуков, правнуков... Будущей игре напророчили два режима: Story и Freeplay. Первый, в отличие от полностью соответствующего названию «свободного», состоит из 12 уровней, каждый со своим стилем и жизненными передрягами, припасенными для симочеловечка. Посему вполне разумно предположить, что логический финал в The Sims 2 все-таки есть.

Одно из самых броских отличий приставочных The Sims 2 заключается в управлении. Оно было прекрасным и раньше, но товарищи из Maxis бьют рекорды: отныне вы сможете контролировать вашего сима непосредственно, передвигая его аналоговой рукояткой и взаимодействуя с интерактивными объектами при помощи всплывающего по нажатию кнопки действия контекстного меню. Классическое управление, само собой, тоже доступно – но вообразите только, насколько вырастает контроль над происходящим при прямом подчинении глупых симов вашим командам!

Так же, как и в консольной первой части, в The Sims 2 есть возможность играть вдвоем с двух контроллеров – на поделенном вертикально экране. Вкупе с «максимально интуитивным» управлением это решение выглядит крайне привлекательным – представьте себе: дуэт из вас и вашей девушки за симуляцией семейной жизни... Еще из новинок – расширенная система приготовления пищи. Продукты черпаются из традиционно бездонного холодильника и используются в ваших кулинарных изысках:



ТАИНСТВА ВЗАИМООТНОШЕНИЙ ПОЛОВ – ОДНА ИЗ ИЗЮМИНОК СЕРИАЛА. АИСТОВ, ВПРОЧЕМ, ТОЖЕ НИКТО ПОКА НЕ ОТМЕНЯЛ.



РАЗВЛЕЧЕНИЙ ДЛЯ СИМОВ В ИГРЕ ПРИДУМАНО ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО. ВСЕ НАСЛЕДИЕ СЕРИАЛА СОБРАНО ВОЕДИНО.

наиболее продвинутые повара смогут изменять своими блюдами характеристики симов. Вы тоже подумали про афродизиак?
Традиционно ожидаем, что версия для PS2 будет выглядеть чуть хуже, а для Xbox – чуть лучше; качество анимации, тем не менее, и там и там намерено стать потрясающим, и звукомузыкальное сопровождение обещало позиции держать. С игровой же точки зрения дело выглядит так, будто консоли берут от компьютеров все лучшее и добавляют свою изюминку. Иными словами, одомашненные The Sims 2 выглядят очень аппетитно.

...И МАЛЕНЬКИХ

А вот здесь уже интереснее. Игры для трех карманных консолей, в отличие от старших тройняшек-близнецов, обещают разниться довольно сильно.
GBA-версия пошла по пути The Urbz: здесь ваш сим является героем реалити-шоу. Действие разворачивается в странном городке с подходящим названием Strangetown (владельцы PC-версии игрушки, конечно же, помнят это местечко), и целью является выполнение выдаваемых продюсером заданий. За должное поведение и соответствие поставленным целям герою в конце каждого «эпизода», на которые поделена игра, выдаются очки для приобретения новых возможностей. В перерывах между эпизодами можно подзаработать – сняться в рекламных роликах, каждый из которых представляет собой любопытную мини-игру. Мультиплеер сводится к состязаниям в мини-играх; для двоих участников также будет доступен секретный



КОНСОЛЬНЫЕ THE SIMS ВЕСЬМА ОТЛИЧНЫ ОТ СВОИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ СОБРАТЬЕВ, ЙОУ!

ПОРТАТИВНАЯ ЛАВИНА

Первой игрой серии на GBA стала Bustin' Out. Ее геймплей значительно отличался от привычных The Sims и больше напоминал Harvest Moon: игрок управлял единственным симом непосредственно. Процесс игры состоял из исследования окрестностей, разговоров с другими симами, выполнения всяческих квестов и одновременного удовлетворения ежеминутных потребностей сима. Позже GBA-версия The Sims Bustin' Out была портирована на N-Gage, а затем основа ее геймплея была позаимствована для The Urbz: Sims in the City, выпущенной как на «больших» консолях, так и на обоих хэндхелдах от Nintendo. Впрочем, DS-версия игры, являвшаяся launch-тайтлом и из-за того создававшаяся в спешке, ваялась по рецепту «порт с GBA плюс добавка из тактильных мини-игр», и потому интереса представляет мало. Над The Sims 2 для DS у разработчиков было время поработать как следует – и вот мы видим новый трехмерный движок и собственный набор фич. Над GBA- вариантом создатели также потрудились: анимация выглядит куда более плавной, камера – динамичной, а спрайты могут достигать поистине гигантских размеров. Да что там – теперь девчонки в GBA-версии могут одеть юбки! Юбки, понимаете?!



ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОДОЛГУ ГЛАЗЕТЬ НА ЗВЕЗДЫ ОЖИДАЕТ ТУРНЕ НА НЛО.



АССОРТИМЕНТ ВСЕВОЗМОЖНЫХ УСТРОЙСТВ, ПРЕДМЕТОВ И ДЕТАЛЕЙ ИНТЕРЬЕРА ОБЕЩАЕТ БЫТЬ ОГРОМНЫМ.

эпизод шоу. Итак, The Sims на GBA все больше и больше становятся похожими на адвенчуру, а не на самих себя: судя по всему, единственное, что будет объединять GBA-версию с прочими играми серии, – возможность создать своего сима.

Похожая ситуация складывается и на Nintendo DS. Нет, до прямого портирования с GBA, слава богам, дело не дошло, и даже графика будет трехмерной, но зато задумка во многом схожа с тем, что мы увидим на моноэкранном родственнике DS. Вновь вам предстоит управлять созданным вами же героем; на сей раз ему отведена роль владельца отеля – и, конечно же, все связанные с ней обязанности и цели. Всеми любимая возможность видоизменять интерьер не забыта; более того, здесь вы сможете украсить стены собственными картинами и наполнить отель сочиненной при помощи местного редактора музыкой. Картинками и мелодиями можно делиться с друзьями через WiFi; мультиплеер, однако ж, ограничится лишь карточной игрой в режиме Multi-Card Play. Двухэкранность DS в The Sims 2 находит неплохое применение: во-первых, весь интерфейс располагается на тачскрине и управляется стилусом; во-вторых, мини-игры, ставшие неотъемлемой частью портативных отпрысков семейства The Sims, будут вовсю использовать тактильность, а иногда – и микрофон.

Версия игры для PSP выделяется упором на социальную составляющую. Диалоги здесь – не просто один из пунктов меню, а целая разветвленная система: лишь выбирая уместные темы для разговора, можно найти общий язык с окружающими, а следовательно, и добиться их расположения – что немаловажно. Круг общения также будет определять характер сима, его стремления и знания. Более того – только в PSP-версии имеется так называемая шкала терпения, определяющая, сколько раз сим сможет «облажаться» в разговоре, при этом не теряя внимания собеседника. В центре игры по-прежнему задания, которые надлежит выполнять, – схема, весьма уместная на портативных консолях, где время игры зачастую ограничено внешними факторами. Будет, конечно же, и возможность обставить свое жилище, никуда не денутся и мини-игры; правда, не в том количестве, как на хэндхелдах от Nintendo. Тем не менее, из трех портативных The Sims 2 PSP-версия представляется намного более привлекательной – по графике, и не только.

НОЯБРЬ НА НОСУ

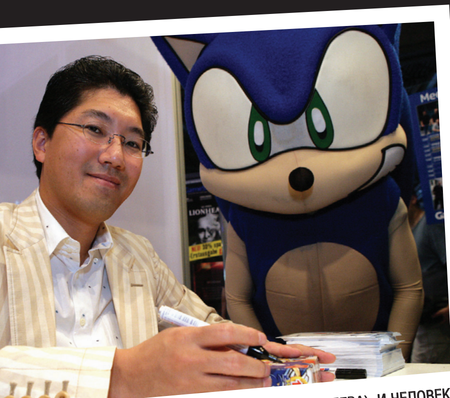
Как ни крути, а консольные The Sims 2 выглядят интригующе. Пусть они и лишены «писишной» возможности постоянно обновлять ассортимент объектов и моделек свежим материалом из Интернета – они восполняют этот недостаток обширностью собственной библиотеки, при этом имея особые преимущества – мультиплеер на больших консолях; удобное управление; множество мини-игр в портативном формате. Остается лишь отбросить предрассудки и предубеждения. Релиза The Sims 2 осталось ждать совсем недолго. И мы почти уверены, что ждем настоящие хиты. ■

РЕТРОСПЕКТИВА

Двадцать лет назад молодой дизайнер Уилл Райт взялся за свою вторую игру. Вдохновение пришло к нему при создании уровней к предыдущему творению, шутеру Raid on Bungeling Bay – Уилл заметил, что строить города ему нравится куда больше, нежели разрушать их. Итогом его работы явилась ставшая вскоре всемирно известной SimCity, впервые появившаяся на Commodore 64, и лишь позже портированная на Amiga, Macintosh, PC и, наконец, SNES. На 16-битной консоли от Nintendo Sim-игры прижились: появились там и SimEarth, и SimAnt, и SimCity 2000. На последней из них (также выпущенной для PS one, Saturn и N64) и закончилось шествие Maxis'овских симуляторов по консольным просторам (в разработке неудачной SimCity 64 для еще более неудачной 64DD Maxis участия не принимала) – пока не появились The Sims.

(GBA) НЕДОСТАТКА В МИНИ-ИГРАХ НЕ БУДЕТ!

(GBA) В ВАШИХ РУКАХ – ПОПУЛЯРНОСТЬ РЕАЛИТИ-ШОУ.



ЮДЗИ НАКА, ПРИДУМЩИК СОНИКА (СЛЕВА), И ЧЕЛОВЕК В КОСТЮМЕ ГОЛУБОГО ЕЖА ГУЛЯЛИ НА СТЕНДЕ SEGA.



КУНГ ЛАО ПОЗИРУЕТ РЯДОМ С ФИГУРОЙ СВОЕГО ЗЛОГО БРАТА-БЛИЗНЕЦА ЭДА БУНА.









В ЦЕНТРЕ ГОРОДА БЫЛО РАЗМЕЩЕНО БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВЫХ РЕКЛАМНЫХ ПЛАКАТОВ.

Games Convention 2005

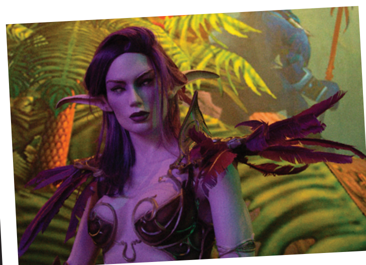
ФОТОРЕПОРТАЖ

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru





И PS2-ВЕРСИЮ RESIDENT EVIL 4 МЫ ТОЖЕ ВИДЕЛИ. ВСЕ ГОВОРЯТ, ЧТО ОНА БУДЕТ ХУЖЕ, ЧЕМ ОРИГИНАЛ НА GAMECUBE. ПОЧЕМУ ГОВОРЯТ? НЕИЗВЕСТНО. НА ГЛАЗ – ТОЧНО ТАКАЯ ЖЕ.



ПАПАРАЦЦИ-ФОТО «ЭД БУН ЗАШЕЛ НА СТЕНД ATARI». ПРИГЛЯДЕВШИСЬ ПОВНИМАТЕЛЬНЕЕ, ВЫ СМОЖЕТЕ УВИДЕТЬ СПРАВА ОДНОГО ИЗ ОТЦОВ MORTAL KOMBAT.







Куда пропал StarCraft: Ghost?

В Лейпциге на стенде Blizzard было ровно две игры: World of Warcraft и StarCraft: Ghost. И если успех первого – состоявшийся факт, то судьба долгожданного шутера про зергов и протоссов до сих пор совершенно не ясна. На выставке стояло восемь слинкованных консолей, на которых желающие могли попробовать свои силы в королевской битве, – и еще четыре приставки, где была запущена одиночная кампания. Мы попробовали игру на зубок и можем сказать, что смена разработчика не навредила проекту. Сегодняшний StarCraft: Ghost – цельный, завершенный хит, который нестыдно выпускать в продажу. О чем думают люди из Blizzard, откладывая издание Ghost на следующий год? Игра банально может затеряться среди громких блокбастеров для Xbox 360 и PS3. Остается только надеяться на лучшее да на маркетинговое чутье Blizzard. Годы практики показали: эти люди свое дело знают.








МИРОВОЙ СКАНДАЛ! ЧЕРНЫЙ ХИДЕО КОДЗИМА СО СВЕТЯЩИМСЯ БРЕЛОКОМ XBOX 360!









ЗВЕЗДА СТЕНДА EIDOS – ИЗВЕСТНЫЙ ЛЫСЫЙ НАЕМНЫЙ УБИЙЦА, ЖУТКИЙ И ПРЕКРАСНЫЙ ОДНОВРЕМЕННО. ОН СТРЕЛЯЛ В ГОЛОВУ ЧИКИТОСУ, НО, ВИДНО, НЕ ПОПАЛ, ПОТОМУ ЧТО ЧИКИТОС ДО СИХ ПОР РАБОТАЕТ В «PC-ИГРАХ».





Что за Соник на Nintendo DS?

Sonic Rush выходит в этом ноябре только на Nintendo DS. Главные герои – всеобщий любимец голубой еж Соник и кошка Блейз, королева из параллельного измерения. В игре будут, во-первых, традиционные двухмерные уровни, в которых нужно бежать слева направо: на таких этапах игра использует сразу оба экрана, а вместо спрайтов персонажей – трехмерные модели. Во-вторых, особые этапы (например, арены для битв с боссами) будут смоделированы полностью в 3D. Интригующе? Не то слово. Совсем скоро опубликуем обзор, а пока – ждем не дождемся, когда же до нас доедет картридж.





НА СТЕНДЕ SQUARE ENIX ПОКАЗЫВАЛИ ТОЛЬКО FINAL FANTASY XI. ЗАТО КАКИЕ У НИХ НЕМЕЦКИЕ ЮНА И РИККУ ИЗ FINAL FANTASY X-2!







Внимание! Конкурс!

Объявленный в прошлом номере «Страны Игр» конкурс продолжается. Напомним: на кону раритетный постер Pro Evolution Soccer 5, подписанный в Лейпциге лично Синго «Seabass» Такацукой, бессменным продюсером сериала. Счастливый победитель получит собственно постер размером тридцать на сорок сантиметров в удобной деревянной рамке, которую можно закрепить на стене, дабы автограф господина Такацуки не пылился на антресоли, а радовал глаз своего обладателя и составлял предмет черной зависти всех гостей дома. Еще раз об условиях конкурса: чтобы принять участие в розыгрыше приза, вы должны убедить нас, что нам нужно подарить редкий мега-постер PES5 именно вам. Предпочтение будет отдаваться давним фанатам сериала, знатокам футбола, девушкам, по уши влюбленным в господина Такацуку, а также авторам самых интересных и необычных писем. Заявки принимаются в свободной форме – от открытки с одной строчкой «хочу постер PES5!» до посылки с томиком самодельной манги о матче Россия – Япония. Удивите нас!

Ответы присылайте Игорю Сонину на электронный адрес zontique@gameland.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Конкурс PES5». Спешите! Итоги розыгрыша будут подведены в 199 номере «Страны Игр». Оставляем за собой право отложить подведение итогов до рокового 200 номера, если количество соискателей приза окажется слишком велико.









РОНАЛЬДИНЬО И РУНИ: «МЫ РЕШИЛИ НЕ СПАТЬ!»

ФУТБОЛЬНЫЕ СУПЕРЗВЕЗДЫ ОТКАЖУТСЯ ОТ ОТДЫХА ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ ВЫИГРАЮТ ВСЁ!

Василий Угловой – ведущий футбольный обозреватель

Подчиняясь требованию миллионов поклонников «королевской игры», после продолжительной дискуссии, руководство FIFA единогласно утвердило новый формат проведения футбольных матчей: 24 часа в сутки, 7 дней в неделю. «Не имеет значения какое время дня или какой день недели - игра проинформировал официальный представитель FIFA. "По нашим расчетам около 4 миллионов матчей по всему миру могут быть сыграны за один день.» О людях же критикующих перевод футбола в режим «нон-стоп» он отозвался как о «ярком проявлении снобизма», и пояснил с улыбкой, что «матчи не будут идти непрерывно – а как же перерывы между таймами?»

Кроме того, эта новая стратегия позволит создать дополнительные рабочие места. 8000 арбитров, 20,000 судей, 30,000 сотрудников стадионов и 15,568 продавцов фа фуда. «Это замечательная возмо ность побывать во многих стра не тратя времени на дорогу»,- пошутил один из арбитров, восхищенный новым режимом работы. Женам футболистов, ко, потребовалась срочная помощь психологов. «Я не мо вспомнить лицо мужа»,- В отчаянии говорит Виктория



ВПЕРВЫЕ! PC-ВЕРСИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!





PlayStation®2











Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru





ПОКА НЕТ ВОЗМОЖНОСТИ ВИДОИЗМЕНЯТЬ РОДНОЙ ГОРОД.



КАК ХОРОШО, ЧТО ВОДА В ПРУДУ НЕ ПОДМОЧИТ ПОРОХ!

Age of Empires III



Никогда не надоест

Создание карт в режиме Skrimish происходит не совсем случайно. У них есть набор общих свойств, которые будут оставаться неизменными. Например, море – на востоке, торговый путь – с северо-запада на юго-восток, горы – на северо-востоке. Также закрепленным за картами является набор моделей: в Техасе вы не увидите осенних лиственниц. Все остальное будет честно генериться. Расположение ресурсов, холмы, озера, сокровищницы – есть, что поисследовать. Точность в появление случайности» внесет только полная версия с встроенным редактором карт.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Ensemble Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.ageofempires3.com

Зародыш Age of Empires III зреет уже давно. Носились с ним разработчики как с писаной торбой – и на выставки таскали, и проверяли, и переделывать пытались, но из рук не выпускали. И вот, за месяц до выхода полноценной игры, появляется публичная демо-версия, на основании которой можно получить впечатление о том, что нас ожидает. Ведь до завершения уже рукой подать. Скажем сразу: ни особого исторического реализма, ни реверансов высшим силам а-ля Age of Mythology не предвидится. Божественное провидение в отпуске еще с предыдущего проекта, а ростки черного рабства на корню извела цензура. Чем же тогда решили нас удивить?

ДВЕ НАЦИИ

Нам подвластны две из восьми наций: англичане и испанцы – достаточно сбалансированные, хотя и несколько бледненькие на фоне русских или турков. Британцы получают дополнительного поселенца за каждый построенный дом, а горячие тореро заказывают помощь из родного города за меньшее количество опыта. Для тех, кто не видел нашей первой статьи про игру, поясню, что опыт накапливают не герои, а именно города. Интересно, что «экспу» можно не только получить (уничтожением вражеских войск и зданий, постройкой собственных, а также торговлей), но и потерять. Например, возведение церкви прибавит 50 очков, а вот при ее потере целой сотни как не бывало.

ДВАДЦАТЬ КАРТ

С опытом растет уровень города. В демо-версии невозможно продвинуться дальше девятого, но этого достаточно, чтобы увидеть красоту «карточной» (разработчики не стесняются отсылок к Magic: the Gathering) системы развития «каменного героя». Между битвами игрок распределяет полученный опыт путем покупки карт в пяти возможных



ОТРАЖЕНИЯ, БЛИКИ. ВСЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НАСТОЛЬКО КРАСИВО.







МЫ ТОЛЬКО ЧТО ВЫДЕРЖАЛИ ОЧЕРЕДНУЮ ВОЛНУ МЕКСИКАНЦЕВ. ВРЕМЯ КОНТРАТАКОВАТЬ.

Не без скандала

Недовольство публики на форумах было вызвано двумя ограничениями, на которые мог наткнуться любопытствующий фанат серии, скачавший демо-версию. Инсталляция отсекает владельцев старых процессоров AMD, не поддерживающих наборы инструкций ISSE и SSE2. Менее понятным стал отказ от тестирования игры на операционной системе Windows 2000. Игра просто откажется устанавливаться, посоветовав обновиться до XP Pro. Как известно, двухтысячный и XP основаны на одном базисе – NT, и это заявление кажется вдвойне странным после проверки энтузиастами работоспособности AoE на «старой» операционке. С аргументами сторон и описанием обхода этого надуманного барьера можно ознакомиться на форуме сайта aoe3.heavengames.com, выполнив поиск по фразе «Windows 2000».

направлениях: ресурсы, подкрепления, строительство, добыча и производство, флот. В каждом из них около 20 карт. Но в колоде, которую вы сможете взять в бой, не больше двух десятков. Это не единственное ограничение. На каждой карте, кроме ее действия, написана эпоха, начиная с которой ее можно применять. И в каждую из четырех эпох кладется не более десяти карт. К чему же ведут все эти нововведения и ограничения? К новой грани игры, стратегии над стратегией. Теперь придется не просто строить, управлять и водить в атаки, но и подчиняться при этом заранее выбранной тактике, продиктованной использованной колодой: упор на раннее развитие и атаку или на флот, исследование технологий или использование аборигенов.



NPC-ГЕРОЙ С АТАКОЙ 600 РАЗБРОСАЛ БЫ ЭТОТ ОТРЯД ДАЖЕ БЕЗ ПОДДЕРЖКИ АРТИЛЛЕРИИ.

ДВЕСТИ СОЛДАТ

Кстати, коренное население Америки не стоит спаивать, ни тем более воевать против него. Если только противник не переманил туземцев к себе, конечно. Индейцы в игре – нейтральная сила, которую просто необходимо использовать на своей стороне. Кроме того, что постройка торгового поста будет давать небольшой, но постоянный источник опыта, индейские юниты (как и корабли) не подчиняются лимиту на «постройку» солдат. Их количество зависит от числа дружественных поселений и специальных карт. А апгрейд поселения команчей, который ускоряет всю конницу игрока, или «тропу войны» ирокезов, которая дает огромное количество осадных юнитов, сложно переоценить. Предельное количество юнитов под управлением игрока – две сотни. И если раньше спекуляции на тему «Age of Empires 3 убивает Казаков» в отсутствие точной информации еще могли существовать, то сейчас, когда масштаб военных столкновений определен, детище GSC может больше не беспокоиться. Калибр не тот. В скриптах режима Campaign мы увидим робкие попытки показать эпичность стычек «лимит к лимиту»,



Новый мир и WarCraft 3

Чтобы не потеряться на новой карте, в нашем распоряжении есть особый бессмертный герой-explorer. Очень живуч, далеко видит, умеет строить торговые посты, хорошо стреляет медведей, койотов и прочих гепардов. Вместе с пиратами и бандитами они охраняют сокровищницы. Обычно там лежат ресурсы и опыт, очень небесполезные в начале игры. Но в одной из сокровищниц в кампании были найдены сапоги, увеличивающие скорость передвижения героя! Правда, куда они делись, мы так и не нашли, поскольку никакого инвентаря пока (?) нет.


СРЕДИ ОХРАННИКОВ СОКРОВИЩ ЕСТЬ НЕ ТОЛЬКО ЗВЕРИ. НЕТ, ЭТО НЕ КОВБОЙ, ГОНЯЩИЙ СТАДО БИЗОНОВ.


ПЕРЕД ТЕМ, КАК ПОЯВИТЬСЯ НА КАРТЕ, ПОДКРЕПЛЕНИЯ ПРОБЕГАЮТ ПО ПРИСТАНИ ЕВРОПЕЙСКОГО ГОРОДА.

Ни шагу назад!

Как вы уже знаете, яростные стычки происходят преимущественно вокруг источников «бесконечных» ресурсов. Поэтому не самой плохой идеей будет закрепиться на ключевой точке, возведя рядом с ней outpost или fort. Интересно, что управляемый компьютером противник тоже прекрасно это знает и обязательно сделает попытку окопаться рядом с индейскими поселениями и торговыми путями. Держите ситуацию под контролем: с переходом в третью эпоху у соперника может появиться тележка с «раскладной» крепостью. И пока она едет или строится, уничтожить ее не в пример легче.







Искусный интеллект

Кроме физического движка Havoc, использованного в Half Life 2 и позволяющего ядрам так хорошо кататься по наклонным плоскостям, а солдатам и зданиям – откликаться на повреждения, игра загрузит ваш процессор еще и обсчетом AI. На сложности Expert он издалека засыпает пехоту стрелами, ударными темпами переходит в третью эпоху и засылает отряд конницы в тыл, к пушкам. А так как «компьютерный» город тоже получает опыт, можно ожидать еще и правильного составления колод.

но на одиночных картах и в мультиплеере их вероятность невелика. Спокойно спать может и Warhammer 40000: Dawn of War. Две плоскости управления камерой вполне позволяют заглянуть в лицо каждому солдату, но, полюбовавшись однажды кашкой из шести пикселей, понимаешь: надо держать дистанцию. Точно так же отличается баланс между родами войск. Там, где детище Microsoft требует пеших и конных при поддержке артиллерии, Warhammer обойдется одной группой космических десантников с четырьмя разными типами дополнительного вооружения. Да, вы угадали: снова не тот калибр.
Как видите, AoE расположилась ровно между этими двумя RTS. Но только финальная версия покажет, смогут ли облегченно вздохнуть разработчики морских парусных стратегий.

ДВЕ ТЫСЯЧИ ЧАСОВ

В разделе multiplayer – только радостный анонс. Обещается полноценная поддержка игроков на сервере: ladder, рейтинги, чат. Ничего удивительного, ведь для небольшого количества игроков новый AoE станет киберспортивным снарядом, за которым они проведут немало времени.

Индейцы в игре – нейтральная сила, которую просто необходимо использовать на своей стороне.


2005 ГОД НА ДВОРЕ, А ВРАЖЕСКИЕ ПОСТРОЙКИ ПО-ПРЕЖНЕМУ УНИЧТОЖАЮТ ПЕХОТОЙ...



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru





ПОСЛЕ ПОКУПКИ ЖЕЛАЕМОГО АВТО, ЕГО МОЖНО РАСКРАСИТЬ В СЕМЬ ПРЕДЛОЖЕННЫХ ЦВЕТОВ, А ТАКЖЕ ДОБАВИТЬ ВИЗУАЛЬНЫЕ АПГРЕЙДЫ.



ОРИГИНАЛЬНАЯ НАХОДКА РАЗРАБОТЧИКОВ – ОТОБРАЖАТЬ ПОЛОЖЕНИЕ УЧАСТНИКОВ В ГОНКЕ ИХ ИКОНКАМИ СЛЕВА ВНИЗУ.

Army Racer



Гюльчатай, открой личико

Одна из немногих качественных вещей в игре – работа местных художников. Экраны загрузки и комиксы, выступающие здесь вместо вступительного ролика, портреты героев сделаны профессионалами. Свое альтер-эго можно выбрать в соответствующем меню. И кого тут только нет, от деревенских парней и военных до вполне симпатичных девушек. Этот портрет, кстати, будет отражаться и во время гонки, показывая занимаемое вами место.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Techland
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Play Ten Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	576 Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	4 квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.576.hu/ar

Похоже, аркадные гонки в этом году будут одним из самых популярных жанров на всех игровых платформах. Но поскольку не каждому разработчику по плечу новый Need for Speed или Burnout, то все идут на какие-то ухищрения, пытаются выдумать что-то новенькое. Вот и команда создателей (кстати, венгров) Army Racer захотела удивить мир.
Этому немало способствует совершенно безумный сюжет, согласно которому военные решили не воевать, а устраивать гонки. В рамках программы разоружения и установления дружеских отношений между армиями разных стран, нам дадут погонять в различных частях света от Америки до Австралии. Причем зачастую гонки проходят совсем в экзотических местах, к примеру, на нефтяной вышке. Не обошлось и без заброшенной и заснеженной российской базы и «секретных тоннелей китайской армии». Как видите, разработчикам фантазии не занимать, хотя гонки на авианосце мы уже встречали в отечественном «Адреналин-Шоу». Выбор машин так же широк, как и выбор трасс. (20 и 20, соответственно). Ездить можно на всем, от огромных военных машин до спорткаров и малолитражек. Причем каждую из них можно не только перекрасить, но и навесить на нее всякие «кенгурятники» и прочие каркасы прочности, чтобы придать ей удалой вид и побольнее пихать соперников. Жаль, что все машины не лицензированные, хотя прототипы, с которых они делались, вполне узнаваемы.
Казалось бы, неплохой набор «фишек», и играть будет интересно. Но только пока дело не дойдет до собственно геймплея. Здесь вас ждут самые обычные круговые аркадные гонки. Обыденная графика: неплохие текстурки, примитивные, но симпатичные машинки, и при этом безумно скучный и пресный окружающий мир. Ах да, у нас же есть физика! Можно сбивать всевозможные ящики, бочки, заградительные ворота. Извините, но мы этим уже больше семи лет занимаемся, придумайте что-нибудь новое.
Даже управление, и то ничем не выделяется. А самое обидное, что в игре нет никакого ощущения бешеных скоростей. Понятно, что в демке можно погонять только на самых медленных моделях, но после множества забойных хитов смотреть на эту недогонку страшно скучно.
В демо-версии представлен всего один уровень, а все тексты написаны на забавно выглядящем, но совершенно непонятном венгерском языке, что ситуацию далеко не красит. Поэтому можно с уверенностью сказать уже сейчас – не ждите эту игру, если только ваш компьютер не вытягивает современную графику – системные требования у Army Racer по нынешним меркам смешные.
Хотите настоящую аркаду? Купите «Адреналин-Шоу», а если вы еще и владелец какой-то консоли, то вам прямая дорога в магазин за новой частью Burnout'а. ■






«АГРЕССИВНЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ» В ДЕЙСТВИИ. FIGHT!


ОЧКИ СУПЕРАГЕНТА ОБЛАДАЮТ МНОЖЕСТВОМ ПОЛЕЗНЫХ ФУНКЦИЙ.



ЭКШН БЕЗ ЗАКУТКА С МНОЖЕСТВОМ НЕПОНЯТНЫХ ЯЩИКОВ – ЭТО НЕ ЭКШН, А ИЗДЕВАТЕЛЬСТВО НАД КАНОНАМИ ЖАНРА.



Автор:
Максим Поздеев
bw@game24.ru



ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
http://framecity.namco-ch.net

Frame City Killer

БЕЗ КРАСОТКИ С БОЛЬШИМИ ГЛАЗАМИ – НИКУДА!

Думай крепко, стреляй метко, уходи быстро.



В 2047 году от Р.Х. человечество окончательно утвердится в правильности простой и понятной истины – добро должно быть с кулаками. А еще добру полагаются лицензия на убийство, внушительный боезапас, полная свобода от нравственных правил и молоко за вредность. Как раз к такой категории борцов за белое и пушистое относится Кроу – главный герой игры Frame City Killer, разрабатываемой компанией Namco исключительно для платформы Xbox 360. Глубоко законспирированный секретный агент, прикинувшийся ради блага человечества душегубом-контрактником, на пути к цели не гнушается даже самых грязных методов.
А что еще прикажете делать, коль скоро обычные способы борьбы с преступностью уже не действуют, а кругом сплошь бюрократия, коррупция и предательство? Вот и приходится тем, кто еще не продал душу мафии, забывать о законе. Разыскивая в огромном городе таинственного террориста и наркоторговца по имени Кан, Кроу должен на время стать наемным убийцей – не дающим осечек орудием, готовым за деньги переправить в царство Аида любого человека, вне зависимости от пола, личных качеств и вероисповедания. Проникая все глубже в мрачный и жестокий мир преступников, он будет получать новые и новые данные, которые, словно кусочки головоломки, в итоге сложатся в единую картину и расскажут, кто же такой этот Кан. Азиатский мегаполис Frame City, в котором происходит действие игры, словно сошел со страниц книг патриарха киберпанкаУильяма Гибсона: клокочущий муравейник, стены домов которого увешаны неоновыми вывесками, а проспекты наводнены спешащими невесть куда обывателями, вооруженными до зубов служителями Фемиды и преступниками всех мастей. Город подчиняется нехитрым законам: день в нем сменяет ночь, в определенное время некоторые районы пустеют, в других вавилонское столпотворение царит круглые сутки, пешеходы ходят по улицам, машины следуют правилам дорожного движения. На автомобилях, кстати, можно будет вволю покататься: разработчики уже посулили головокружительные погони в лучших традициях голливудских боевиков. Правда, пока не совсем понятно, как же перемещаться по самому городу, доступны ли все районы изначально, или же новые уголки Frame City можно будет исследовать лишь после прохождения определенных точек сюжета.

А пули летят...

Namco стала первой японской компанией, лицензировавшей для нужд своей игры движок Unreal Engine 3 от Epic Games. Довольны этим и сами азиаты, и их партнеры из Epic. Да и нам, геймерам, от такого известия сплошные радости. Единственное пострадавшее в данной ситуации лицо – это сам Кроу. Честная, как пионер, физика Frame City Killer заставит его куда пристальнее следить за целостностью собственной шкуры: взрывная волна вышибает стекла в окрестных домах, пули прошивают насквозь корпуса автомобилей, а несчастному наемному убийце того и гляди воткнется в мягкое место случайный осколок или угодят в лоб шальные девять граммов.





ГНУСНЫЕ ПЕШЕХОДЫ НЕ ДАЮТ ПРОЕХАТЬ... А МЫ, МОЖЕТ, НА РАБОТУ ОПАЗДЫВАЕМ!



СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ КИТАЙСКИМИ ПУХОВИКАМИ?

Счастье в разнообразии

Если подойти к делу уничтожения супостатов с выдумкой, то рутинный процесс Frame City Killer превратится в весьма и весьма творческое занятие. Так называемый «открытый» геймплей позволяет игроку самостоятельно выбрать наилучший с его точки зрения способ разобраться с «клиентом». Для начала, как и принято у всех киллеров, слежка, вычисление маршрутов движения цели, ее привычек и распорядка дня. Затем следует подбор «инструментов» для работы. И лишь после этого наступает решающий момент, причем где и как произойдет убийство, решит сам геймер, и никто другой. Затолкать в тапочки жертвы тонну динамита и взорвать ее прямо дома? Беспардонно прервать выстрелом из винтовки завтрак в придорожном кафе? Зверски загрызть во время утренней пробежки? Вы какой способ предпочитаете?



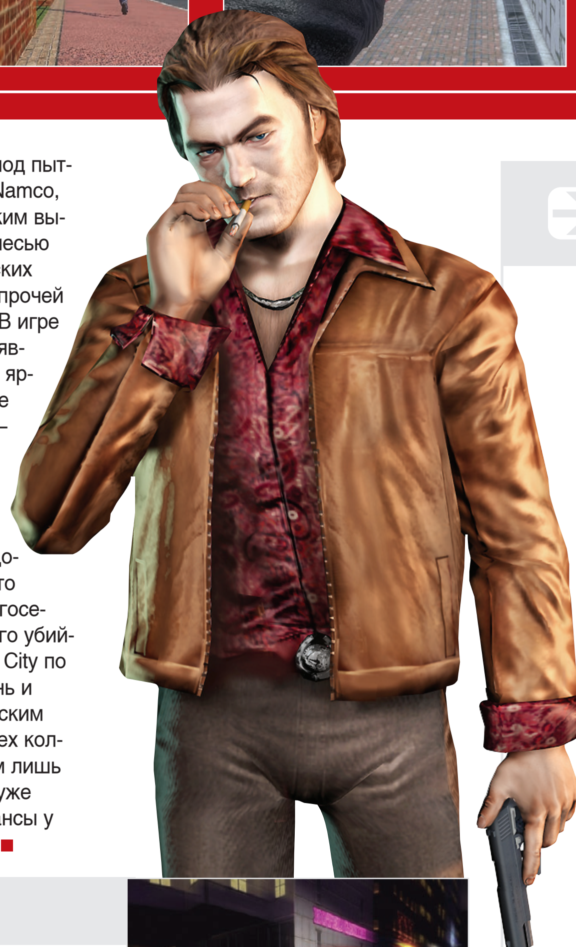


Frame City Killer предстает этаким высокобюджетным боевиком, смесью картин об агенте 007 и азиатских фильмов о якудза и триадах.



ДОРОГОЙ КОСТЮМ, МОДНЫЕ ОЧКИ И МОРДА КИРПИЧОМ – ВОТ КАК ВЫГЛЯДЯТ НАЕМНЫЕ УБИЙЦЫ.

По скупым данным, которые под пытками выдали представители Namco, Frame City Killer выглядит этаким высокобюджетным боевиком, смесью картин об агенте 007 и азиатских фильмов о якудза, триадах и прочей миндалевидноглазой мафии. В игре будут герой-харизматик и отъявленный злодей, море экшна и яркие спецэффекты, прекрасные женщины и дорогие машины – мечта фаната красивого, но не отягощенного глубоким смыслом кино. А если забыть на время о целлулоидной продукции и поискать подобия в родной нам индустрии, то это прежде всего Hitman. Многосерийная кровавая эпопея лысого убийцы и мытарства Кроу в Frame City по своей идее, как ни крути, очень и очень схожи. Удастся ли японским разработчикам повторить успех коллег из Io Interactive, мы узнаем лишь через несколько месяцев, но уже сейчас можно сказать, что шансы у них есть. И весьма неплохие. ■



Зачем нам скромность?

В начале лета, когда о новой консоли Microsoft было известно не так уж много, представители Namco выступили с весьма любопытным заявлением. Традиционно сдержанные азиаты не постеснялись сообщить миру о своем намерении продать, как минимум, миллион экземпляров Frame City Killer. Такая вера Namco в свои силы имеет под собой серьезную основу: более чем удачная дата выхода и практически полное отсутствие конкурентов могут сделать «платиновыми» и куда более слабые проекты.





Статичные скриншоты не могут передать всей красоты Mario Kart DS.



Борьба за лидерство обещает быть острой.



Сбор бонусов в Mario Kart жизненно важен. Канон...









Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	11 ноября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo-europe.com



Mario Kart DS

Первый Mario на Nintendo DS открыл для нас консоль. Второй выведет на просторы Интернета.



Да-да, вы не ослышались: Mario Kart DS станет первой игрой на платформе, поддерживающей онлайновые баталии. Используя Интернет-службу Nintendo, игроки со всего мира подыщут себе подходящих партнеров, и примутся вчетвером выяснять, кто же лучший в искусстве вождения. Перспективы, надо сказать, самые чарующие.
Mario Kart – это серия гоночных игр с участием традиционных нинтендовских персонажей. Как и прочие подобные Mario-проекты (Party, спортивные игры), картинг отличается предельной аркадностью и доступностью геймплея, сопряженной с невероятной увлекательностью игрового процесса.
Изюминка – нет, скорее, перчинка, – серии Mario Kart заключается в возможности собирать раскиданные по трассе предметы и с их помощью отвоевывать победу. Оставлять после себя банановые шкурки, использовать звезды для приобретения неуязвимости и грибы – для ускорения, швыряться в противников панцирями и сбивать их молниями – все это придает особую остроту гонкам.
И Mario Kart для DS обещает быть более острой, чем когда-либо ранее. Количество гонщиков достигнет на сей раз рекордной отметки в восемь штук. Справедливости ради стоит отметить, что восемь игроков можно было собрать и в Mario Kart: Double Dash!! для GameCube, но для этого был необходим имевшийся далеко не у всех broadband-адаптер. А вот теперь... Восьмером по LAN через Wi-Fi – используя лишь один картридж с игрой! Уже одно это, вкупе с неизменно великолепным геймплеем, заведомо обрекает Mario Kart DS на статус хита. Мало того, что не раз захочется прокатиться одному – чтоб поставить новый рекорд, так еще и два мультиплеер-режима – онлайновый и локальный – подарят нескончаемые часы веселья.
Режим одиночной игры будет традиционно иметь три уровня сложности. Вслед за выбором персонажа следует выбор «кубка»: Nitro или Retro. Первый содержит новые, специально

Для поклонников

Фанатам Nintendo небезынтересно узнать, кого можно повстречать в Mario Kart DS. Итак, на данный момент точно известно, что из персонажей там будут доступны Mario, Luigi, Princess Peach, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Wario и Bowser. Список предметов включает B-bomb, Banana, Banana Bunch, Blue Flying Spiked Shell, Boo, Green Shell, Golden Mushroom, Gooper Blooper, Mushroom, Star, Triple Green Shell, Triple Mushroom, Triple Red Shell. Наконец, «Ретро-кубок» не обойдется без таких трасс, как Mario Circuit 1 (Super Mario Kart), Moo Moo Farm (Mario Kart 64), Peach Circuit (Mario Kart: Super Circuit) и Luigi Circuit (Mario Kart: Double Dash!!).





БАНАНЫ НУЖНО ДЕРЖАТЬ ПРИ СЕБЕ – ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ АТАК СЗАДИ.





ВОДОПРОВОДЧИКО ИТАЛЬЯНО УВЕРЕН В ПОБЕДЕ. НО ЙОШИ УЖЕ КУПИЛ БАНАН...

Родословная

Серия дебютировала на SNES в 1992 году с Super Mario Kart, определившей рецепт успеха, по которому создавались ее потомки. Игра добилась широкого признания у геймеров, и четыре года спустя появилась новая часть – Mario Kart 64, увеличившая количество игроков с двух до четырех, что сильно сыграло ей на руку. Лето 2001-го ознаменовалось пришествием на GBA продолжения – или, скорее, римейка Super Mario Kart, названного Super Circuit. Мультиплеер, важнейшая составляющая Mario Kart, в Super Circuit был реализован блестяще: до четырех игроков могли состязаться на одной трассе, вдвоем проходить вместе гран-при, и можно было даже играть вчетвером с одного картриджа – пусть и с ограничениями. Датированная ноябрем 2003-го Double Dash!! для GameCube могла похвастаться сочной графикой и возможностью усадить в машину сразу двух персонажей, что давало большую гибкость в выборе бонусов.





Два мультиплеер-режима – онлайновый и локальный – гарантируют нескончаемые часы веселья.





LUIGI'S MANSION – ЛЕГКО УЗНАВАЕМАЯ ЛОКАЦИЯ.

проложенные для Mario Kart DS трассы, второй – известные по предыдущим играм серии; всего же в игре будет более 30 треков. Ретроградов также обрадует известие, что основная фича Double Dash!! – два персонажа на одной машине – сюда перенесена не была, что приблизило игру к ранним «картингам с Марио». Останется в игре и Battle Mode – битва на выживание, где помещенные на закрытую арену противники используют все подручные средства, чтобы уничтожить друг друга (подобие Twisted Metal). Увы, через Интернет в таких битвах поучаствовать не удастся, но зато помимо LAN-мультиплеера, в Mario Kart DS откроется возможность и одному сразиться против компьютерных соперников – впервые в серии. Наконец, тачскрин задействован для создания неповторимого оформления вашим машинам. Mario Kart DS выглядит отлично. Игра выполнена в полном 3D (к слову, в Mario Kart 64 был спрайтовый движок), и – даже при восьми персонажах на экране – стабильно выдает 60 кадров в секунду. Nintendo знает свое дело: право, я, не будучи фанатом гоночных игр, уверен, что приобрету новую часть Mario Kart для своей двухэкранки, да и за друзей своих уверен. Ждать осталось недолго – европейский релиз запланирован на 11 ноября (тремя днями раньше американского), а там, глядишь, уже и попробуем серверы GameSpy на прочность.

Ниже пояса не трогать!

Тачскрин в Mario Kart DS зарезервирован под карту трассы, и в управлении гонкой участия не принимает. Проблема в высокой динамичности игры: так, разработчики подумывали о том, чтобы дать игрокам возможность класть бананы на любое место трассы, а не только позади собственной машины, но были вынуждены отказаться от этой идеи. Игроки попросту не успевали бы следить за двумя экранами одновременно… Впрочем, на тачскрине и так достаточно полезной информации: карта, таймер, порядок участников и инвентарь каждого из них.




ОДНА ИЗ САМЫХ ЗРЕЛИЩНЫХ ПОТАСОВОК ВО ВСЕЙ ТРИЛОГИИ. КСТАТИ, КУДА ПОДЕВАЛАСЬ ТРИНИТИ?


Я ЗНАЛ, А ЕСЛИ НЕ ЗНАЛ, ТО ДОГАДЫВАЛСЯ. БРАТЬЯ-КИТАЙЦЫ НАУЧИЛИСЬ КЛОНИРОВАНИЮ. ТЕПЕРЬ ТОЛЬКО НЕО ПОД СИЛУ ИХ ОСТАНОВИТЬ.


ПЯТЬ СМИТОВ – ЭТО ЕЩЕ ЦВЕТОЧКИ. ХОДЯТ УПОРНЫЕ СЛУХИ ПРО ТЫСЯЧУ МЕРЗКИХ ОЧКАРИКОВ НА ОДНОМ ЭКРАНЕ.



Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	Action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Shiny Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	15 ноября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/thematrixpathofneo

The Matrix: Path of Neo

«Играя в Batman, вы хотите быть Бэтманом. Играя в The Matrix, вы стремитесь стать Нео», – Дейв Перри.

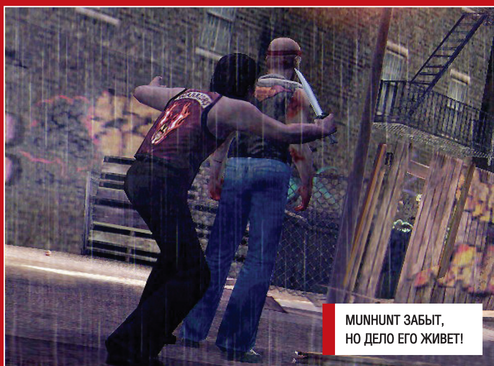


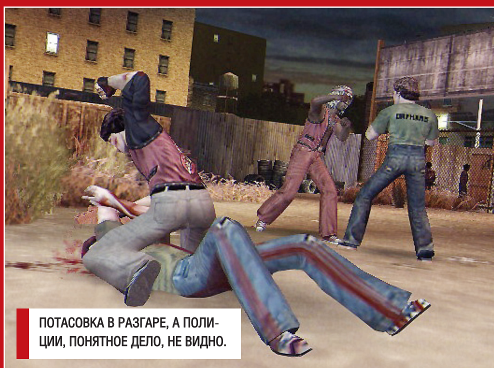
Матрица имеет вас, дорогие читатели. Статьи на самом деле нет – можете пересчитать страницы в журнале. Это ловушка, двадцать пятый кадр, зеленый матричный код. Скоро раздастся звонок. За дверью окажется Ингрид Бергман и предложит последовать за ней. А дальше по накатанной: пилюли, агенты, голливудское кун-фу и падение с крыши. На асфальт. Головой. Вдребезги.
А как же The One? Тощий спаситель всерьез увлекся комиксами, играючи изгоняет демонов из женских пудрениц и обратно в Матрицу не спешит. За него отдувается парочка избранных скоморохов – китаец по кличке «Призрак» и жена Уилла Смита в костюме из крокодильей кожи. Вот только кому они нужны? Даже Дейв Перри говорит, что без Нео нельзя. А еще не хватает агентов Смитов – не меньше полусотни и непременно на одном экране. The Matrix: Path of Neo – игра-утопия, игра-фильм, с самым настоящим Киану Ривзом появится уже в этом году! Исключительно в красных коробочках для полного погружения.
Бюджетом с целым взводом гордых и подтянутых нулей нас больше не стращают. Ибо не верим. Вместо него – крупные планы с The One. Исключительные физические способности Нео задают тон всему проекту.
На смену жалким выкрутасам в режиме Focus пришли прыжки в стиле С. Бубки (без шеста), художественно-гимнастический мостик для уклонения от пуль и поистине дьявольская скорость ударов. Враг не просто получает по макушке пудовым кулаком, его обрабатывают по полной программе. В ход идут не только четыре конечности, но и табельные пистолеты. В ближнем бою они не уступают по эффективности даже профильному кун-фу.
В батальных сценах недостатка не будет. Из фильма выжато все: от виртуального спарринга с Морфеусом до философского поединка «Neo vs. Smith». Нехватку вражеских типажей Shiny восполняет стремительным полетом мысли. В тесных спортзалах на курьих ножках усердно разминаются мускулистые ведьмы и прочая нечисть.
Вот ведь невезение: потенциальные бестселлеры игроматрицы не приносят разработчикам успеха. Enter The Matrix, The Matrix Online. Не пора ли прервать цепочку? ■

Один удар, и ты – лепешка!

Способности Нео поделены на три категории: Special Abilities, Master и Atman Principles. В первую входят защитные телодвижения: блоки, уклоны, отскоки и универсальная оборонительная поза «лежачего не бьют». Вторая отвечает за ударные комбинации. В перерывах между работой Перри лично пробегает по офисным стенкам и тревожит сотрудников стилем «пьяного мастера». Те, в свою очередь, не пасуют и стремятся наказать хулигана. Так рождаются новые комбинации, и Йен Ву Пин здесь совершенно ни при чем. Третья группа содержит философские догмы, всплывающие на экране перед каждым уровнем. Одна из мудростей дарует Нео убер-ложку. Такой не то что щи хлебать – агента положить можно!




MUNHUNT ЗАБЫТ, НО ДЕЛО ЕГО ЖИВЕТ!


ПОТАСОВКА В РАЗГАРЕ, А ПОЛИЦИИ, ПОНЯТНОЕ ДЕЛО, НЕ ВИДНО.

ИНТЕЛЛЕКТ ВИРТУАЛЬНЫХ НАПАРНИКОВ ВПОЛНЕ ПОЗВОЛЯЕТ ПРИКРЫВАТЬ ИГРОКА, ПОКА ОН ЗАНЯТ НЕОТЛОЖНЫМИ ДЕЛАМИ.


PC


PLAYSTATION 2


GAMECUBE


XBOX


GBA


N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar Toronto
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	18 октября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.rockstargames.com

The Warriors

Разработчиков из Rockstar по-прежнему тянет на антисоциальные темы, словно мух на варенье.



Похоже, скандалы вокруг Manhunt и последних частей GTA нисколько не охладили желание издательства подзаработать на потоках крови и массовом мордобое. Пока американские сенаторы и прочие лицемерные сторонники мирного времяпрепровождения вовсю разбираются с Hot Coffee, трудяги из Rockstar Toronto уже тихой сапой завершают подготовку нового кандидата на роль самой скандальной игры года – The Warriors.

ДРУГИЕ БАНДЫ ДРУГОГО НЬЮ-ЙОРКА

Сюжет игры основан на одноименной культовой киноленте 1979 года, которую, в свою очередь, сняли по мотивам романа писателя Сола Юрика (Sol Yurick). Несколько уличных банд ведут между собой войну за право стать настоящими хозяевами Нью-Йорка. Но силы соперников равны, и конца-краю их противостоянию не видно. Понимая, что так не может продолжаться вечно, один из самых влиятельных криминальных авторитетов созывает все банды за стол переговоров... и погибает во время полицейской облавы. В его убийстве обвиняют банду Воинов (The Warriors), перед членами которой стоит нелегкая задача – пробиться к родному убежищу через весь город, в то время как остальные банды устроили настоящую травлю.

Собственно, действие консольной версии The Warriors начинается за несколько дней до описанных выше событий – с инициации нового участника банды по кличке Рембрандт. Юноше предстоит доказать, что он достоин быть уличным солдатом, а игрокам – выучить азы управления и набраться опыта, готовясь к настоящим испытаниям.

НАШИ С ВАШИМИ ДЕРУТСЯ!

Боевая часть зиждется всего-то на двух кнопках, отвечающих за сильный и слабый удары. Нажав на них одновременно, мы выполним специальный прием; если же давить на них по очереди, получаются комбо-серии различной протяженности и силы. Не менее полезны броски и перехваты. С пер-

На кулачках

В штате Rockstar не иначе как пацифисты объявились. На подобную мысль наводят заявления создателей игры о полном отказе от использования в The Warriors огнестрельного оружия. Вот уж не ожидали! Зато отдубасить жертву можно как только душе угодно. Кстати, еще одним волевым решением игру избавили от всяких надоедливых линеек – в том числе, отвечающих за индикацию здоровья бойцов. Чтобы понять, насколько худо приходится протагонисту, необходимо вглядываться в его лицо. Если оно румяно, свежо и загорело – значит, все в порядке. А вот многочисленные кровоподтеки и черные провалы выбитых зубов – явный признак легкого недомогания.





ПАРК АТТРАКЦИОНОВ ПОЧТИ ТАК ЖЕ ОПАСЕН, КАК И ГРЯЗНАЯ ПОДВОРОТНЯ В КАКИХ-НИБУДЬ ТРУЩОБАХ.


НА СНИМКЕ: МАЙКЛ БЕК (ЛЕБЕДЬ) И ДЕБОРА ВАН-ВАЛЬКЕНБУРГ (ЖАЛОСТЬ)

РЕТРО-СТИЛИСТИКУ ОРИГИНАЛЬНОЙ КИНОКАРТИНЫ АВТОРЫ РЕШИЛИ СОХРАНИТЬ И В ИГРЕ.

Будни пролетариата

Хотя The Warriors обещает во многом стать весьма и весьма натуралистичной игрой, на некоторые условности разработчики все-таки пошли – например, предусмотрев возможность поправить пострадавшим участникам банды пошатнувшееся здоровье. Сделать это можно с помощью некой субстанции под названием The Flash; ее нам с удовольствием продадут уличные дилеры (что наводит на мысли о принадлежности «вспышки» к банальной наркоте). Деньги, увы, на дороге не валяются, их приходится добывать честным бандитским трудом – занимаясь воровством, терроризируя подвернувшихся под руку прохожих, взламывая оставленные без присмотра автомобили и врываясь в магазины. Каждое из перечисленных противоправных действий влечет за собой участие в короткой мини-игре. Например, магнитолу из автомобиля надо в прямом смысле слова выкручивать с помощью аналогового джойстика.



Многочисленные кровоподтеки и черные провалы выбитых зубов – явный признак легкого недомогания...



СКРИНШОТЫ ЗАСТАВЛЯЮТ ДУМАТЬ, ЧТО ГРАФИКА В THE WARRIORS ЗВЕЗД С НЕБА НЕ ХВАТАЕТ.

выми все понятно – ухватив соперника, можно эффектно отшвырнуть его в сторону, либо без лишних церемоний приложить рылом об асфальт. А вот перехваты работают хитрее, позволяя, при умелом подходе, нейтрализовать практически любую вражескую атаку, обратив ее себе на пользу, – даже когда противник значительно сильнее нашего подопечного. Не удовлетворившись легкими формами оскорбления действием, вполне можно перейти к десерту – например, избиению врагов всем, что только под руку подвернется. Использовать допускается любой предмет, подобранный на улицах виртуального Нью-Йорка, – от обычной бейсбольной биты до выдранной из какого-нибудь забора доски с гвоздями. Наконец, в качестве последнего довода предусмотрен специальный режим ярости (Rage Mode), активируемый по мере заполнения соответствующей шкалы. В «яростном» состоянии персонаж, во-первых, наносит противнику куда больший урон, а во-вторых – получает доступ к двум дополнительным спецприемам.

И КОГДА?

Пока в Rockstar окончательно определились только с американской датой выпуска The Warriors и молчат по поводу других территорий – обещая, однако, сильно дело не затягивать. А там, глядишь, и новые скандалы с «незапланированными» мини-играми и тому подобными сюрпризами не заставят себя долго ждать. ■

Не Рембрандтом единым...

Молодой любитель граффити Рембрандт – не единственный, кем можно управлять на нью-йоркских улицах. Компанию ему составят еще несколько представителей банды – Cleon, Ajax, Swan, Snow, Cochise, Cowboy, Vermin и Fox. Итого девять человек. Каждый использует один из трех основных стилей – Kung Fu, Street Fighting и Brawling. Нам, правда, не совсем ясна разница между двумя последними (и то и другое суть уличная драка), ну да ладно, игра выйдет – разберемся.




ПРИ ВОЖДЕНИИ ОРИЕНТИРУЕМСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ПО ПРИБОРАМ.


ДАЖЕ В ПОВТОРАХ НАМ ПОКАЗЫВАЮТ АВТОМОБИЛИ КАК МОЖНО КРУПНЕЕ.


КАК И В GTR, ВИД ИЗ КАБИНЫ БЕЗУПРЕЧЕН. А ЧТОБЫ ПРОЩЕ БЫЛО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЗЕРКАЛАМИ И ЛЮБОВАТЬСЯ КРАСИВЕЙШИМ КОКПИТОМ, РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕДУСМОТРЕЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ СВОБОДНО КРУТИТЬ ГОЛОВОЙ.








PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	10tacle Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	SimBin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.gt-legends.com

GT Legends

Скажите, вы когда-нибудь мечтали сесть за руль одной из самых красивых машин на земле – Corvette Stingray?



Скоро у вас появится такая возможность. Беда многих гоночных игр – чувство, будто не на машине едешь, а внутри радиоуправляемой модельки трясешься. Но здесь вы испытаете всю некротимую мощь этого зверя, его норов и дикость. Одно неловкое движение рулем, пережатая педаль газа – и он выбросит вас из седла, оставив пару запчастей на память. Но если уж обуздаете его, получите незабываемые ощущения от прохождения трассы на запредельных скоростях, и адреналин будет впрыскивается в кровь на каждом повороте, пройденном на пределе возможностей.
Думаете, это все пустые слова из рекламных проспектов? Посмотрите в графу «разработчик». Узнаете? Да-да, это те самые ребята, которые выпустили гениальную GTR: FIA GT Racing Game. Поэтому за достоверность игры уже можно не беспокоиться, в SimBin свое дело знают: все точь-в-точь как в жизни. Прибавьте к репутации «создателей самой взаправдашней гонки» лицензии FIA GTC-TC за 1965 и 1976 год. А это множество трасс мировой известности и более девяноста легендарных автомобилей класса Grand Touring и Touring: Austin Mini Cooper S, Ferrari 275 GTB, Mercedes 300 SL, Porsche 911 RSR, Ford Mustang и, конечно же, красавец Corvette Stingray. Это вам не продутые в аэродинамической трубе поделки дизайнеров, а настоящие монстры дорог, управление которыми требовало от пилота напряжения всех сил. Что, вам и этого мало? Тогда вспомните о доработанном физическом движке от GTR, который и без доработок был лучше всех. Новое графическое ядро, выточенное специально под DirectX9, с полной поддержкой шейдеров, выдает великолепную картинку и красивейшую смену дня и ночи – лучше, чем в жизни.
А на сладкое – несколько вариантов игры, включая мультиплеер и пять уровней сложности, которые позволят насладиться гонкой как новичкам, только что севшим за баранку, так и хардкорщикам, не выпускающим ее из рук целыми днями.
Ну что, готовьте деньги, господа гонщики, такой проект нельзя пропускать мимо ваших жестких дисков и рулей с педалями. Игра будет грандиозной, я верю в SimBin, они не могут подвести. ■

Лучший из лучших

Проект GT Legends впервые был показан публике на прошедшем в этом году выставке E3, где сразу же оказался под пристальным взором множества игровых журналистов. Итогом стала высшая оценка и признание ее «лучшей гонкой» и «лучшей спортивной игрой» во многих журналах по всему миру. Особенно в германских и британских печатных изданиях и онлайновых ресурсах. И ведь было за что: GT Legends настолько правдоподобно передает поведение любой из показанных в выставочной версии машин, что дух захватывает от пары кругов, проведенных на трассе. Представьте только, что будет в окончательном релизе!



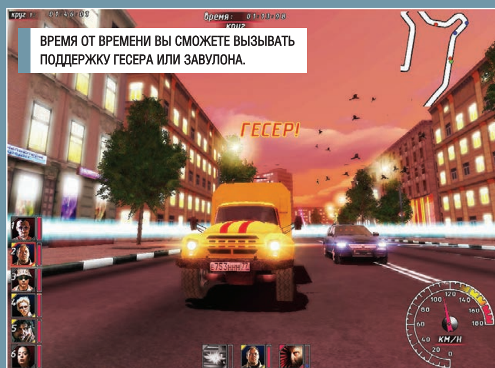
НОВАЯ АНГЛИЙСКАЯ ТЕМА



LONDON

СИГАРЕТЫ СЕРТИФИЦИРОВАНЫ

МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ


ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ВЫ СМОЖЕТЕ ВЫЗЫВАТЬ ПОДДЕРЖКУ ГЕСЕРА ИЛИ ЗАВУЛОНА.


ПОД НАТИСКОМ ТЯЖЕЛОЙ ВОЛГИ КРОШЕЧНАЯ AUDI TT ТРЕЩИТ ПО ШВАМ.


НА КАЖДУЮ МАШИНУ РАЗРАБОТЧИКИ ПОТРАТИЛИ 2500-3000 ПОЛИГОНОВ.



Автор:
Restless
restless@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Psycho Craft Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005

ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru

«Ночной Дозор Racing» (Night Watch Racing)

Проносясь на бешеной скорости по Москве, скройтесь от ДПС в сумраке. Это же так просто. Ведь вы Иной!



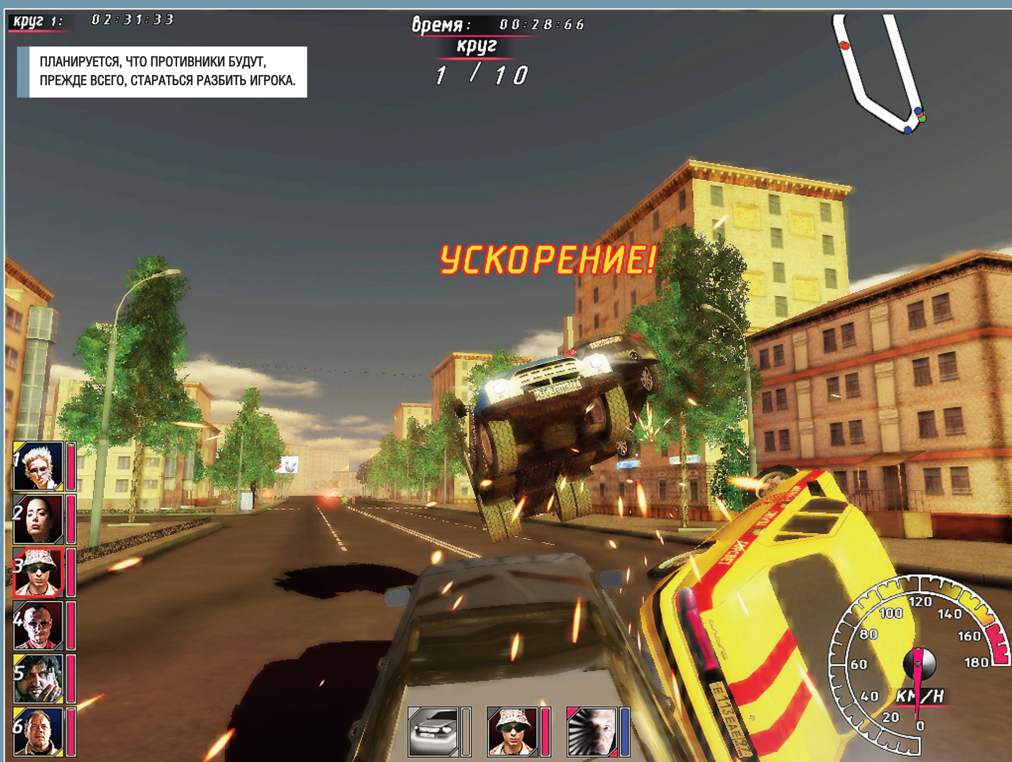
«Слушай, Завулон, а не жалко тебе людей губить?» – начал дружеский разговор старый Гесер на Дозор-пати. «Посмотри, на текучку кадров Иных. То и дело кто-нибудь помирает, приходится тратить деньги – новичков учить. А десять баксов, сам понимаешь, не лишние», – добил Светлый веским доводом. После получасового монолога лидера Светлых, Темный предводитель согласился сэкономить. Оставалось только обсудить детали. Для этого по большей части и организовывались Дозор-пати. Они всегда отличались миролюбивой обстановкой. Никто никого не пытался придушить, обескровить или ослепить волшебным фонариком. Рядовые Иные заливались купленной в соседнем ларьке амброзией «Столичная», а Гесер с Завулоном мечтали о мирном будущем. Хорошенько все обмозговав, к концу пиршества подкинули идейку Инквизиторам. Тем она, разумеется, пришлась по душе. Еще бы, ведь грязной работенки с трупами будет поменьше, а зарплату им никто не урежет.

В скором времени Инквизиция вынесла Вердикт о запрете силовых акций между Дозорами. Отныне все споры решаются только на спортивных соревнованиях. В Питере пройдут гонки на моторных катерах, в Салехарде – на собачьих упряжках, а в Москве – на автомобилях. О последних и расскажет игра «Ночной Дозор Racing» от Psycho Craft Studio. Проект представляет собой обычные аркадные гонки, но с использованием «иных» способностей. Носиться как угорелый под вашим руководством будет один из шести героев. Светлые представлены Семеном на ЗИЛе, Ильей на УАЗике и Леной на «Волге». За Темных выступают Денис на BMW, Костя на «Фольксвагене» и Алиса на Audi (интересно, авторы специально противопоставляют отечественный и немецкий автопром?). Странно только, что плохишам не вручили маршрутку – вот уж действительно адская машина. Выбрать подходящего героя вам поможет особый тест. Ответив на два десятка нехитрых вопросов, вы подберете персонажа по вкусу. Разумеется, с компьютером можно и не сог-

У каждого иного свой «пистолет» за пазухой!

Каждый из шести персонажей может использовать в гонке особенность своей машины. Семен включает на грузовике «нитро». Так он способен обогнать даже Шумахера. Илья зажигает фары и распугивает ими всех Темных. Лена, оставив за собой «стену силы», может задержать соперников. Денис устраивает небольшие землетрясения. Алиса вызывает магическую воронку. Такой мини-ураганчик расшвыривает противников во все стороны. Важное умение любого Иного – вход в сумрак. Гражданские машины исчезают с трассы и не мешаются под колесами, а урон, наносимый противнику, удваивается.





ПЛАНИРУЕТСЯ, ЧТО ПРОТИВНИКИ БУДУТ, ПРЕЖДЕ ВСЕГО, СТАРАТЬСЯ РАЗБИТЬ ИГРОКА.



ОДИН ЭПИЗОД ИЗ ФИЛЬМА – И ГОТОВА ЗАДУМКА ДЛЯ ЦЕЛОЙ ИГРЫ.

Странно только, что плохишам не вручили маршрутку – вот уж действительно адская машина.



СВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ В ГОНКЕ ВЫ МОЖЕТЕ ОПРЕДЕЛИТЬ ПО РЕЙТИНГУ В ЛЕВОЙ ЧАСТИ ЭКРАНА.

ласиться. Быть отвязным негодяем или святошей с нимбом вам никто не помешает. Перед стартом каждого этапа вам коротко расскажут причину ссоры. А также мнение подопечного о происходящем. Довольно интересно читать гневные высказывания Семена и слезливые трактаты Лены. Смахнув скупую слезу, можно начинать. Суть игрового процесса, помимо умелого кручения баранки, сводится к использованию во время гонки магических способностей Иных. Однако от самой стартовой линии побаловаться ими не получится. Сначала надо изловчиться и собрать пару разбросанных по дороге бонусов. Один бонус – одно использование волшебного приема. Как видите, довольно простая математика. Кроме запасов магии, на дороге разбросаны бонусы «ремонт», «ускорение» и «вход в сумрак».

К сожалению, в «Ночной Дозор Racing» не отображается точная карта Москвы: игра – это вам не виртуальный путеводитель. Использованы только самые узнаваемые объекты. В результате на трассе «ВДНХ» красуется гостиница «Космос», а на Цветном бульваре работает цирк. Каждой трассе подобают свои погода и время суток. На одном этапе днем идет снег, а на другом – совершенно сухая ночь. Именно в таких смутно знакомых местах и будут происходить автобаталии. На этот раз границы между магами, перевертышами и прочими Иными полностью стерты. Остаются только железный конь и асфальт трассы. Оценить все прелести работы гонщиком-Иным вы сможете уже в ноябре. Кстати, светофоров в сумраке нет. Мы проверяли. ■

Мини-интервью с разработчиками и представителем «Нового Диска»

На наши вопросы любезно согласились ответить Александр Белов (руководитель проекта) и Дмитрий Бурковский (руководитель игрового направления компании «Новый Диск»):

СИ: Как родилась идея гонок по мотивам «Ночного Дозора»?

Дмитрий: Предложенная Psycho Craft Studio концепция гонок в мире Дозора оказалась наиболее симпатичной Сергею Лукьяненко. Он с удовольствием ее одобрил.

СИ: Почему автор выбрал именно этот проект?

Дмитрий: Сергей Лукьяненко очень давно задумывал делать продукты для самой разной аудитории. Мир «Ночного Дозора» довольно серьезная штука: битва добра и зла, интриги, связанные с борьбой за власть, в самих организациях. В отличие от книги, «Ночной Дозор Racing» – совсем легкомысленная игра.

СИ: Какая музыка будет использована в проекте?

Дмитрий: Это однозначно современная российская музыка. Иногда будет задействована подходящая по накалу страстей музыка из фильма. Используем также популярные треки, звучащие сейчас в радиоэфире.

СИ: Легко ли разбить свою машину во время гонки?

Александр: Да, себя разбить легко. Однако по-настоящему все начинается, когда таранят вас. В случае атаки вами соперника, повреждается только противник.

СИ: Почему авто можно разбить только о другие машины, но никак не о препятствия?

Александр: Трасса является так называемым «магическим туннелем». Нельзя выехать на тротуар. При этом бордюры и отбойники совершенно безопасны.

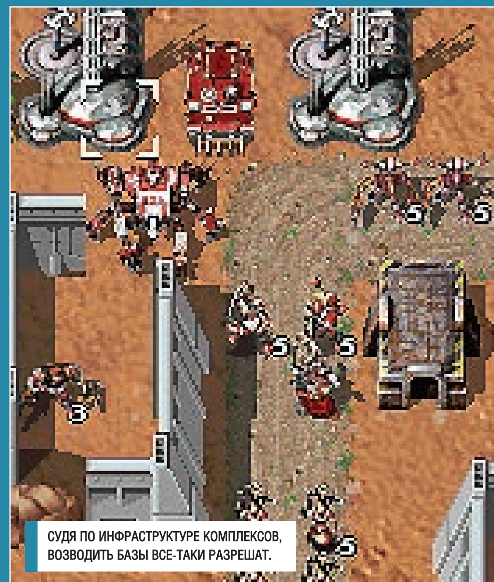







НЕСМОТРЯ НА СКРОМНЫЕ РАЗМЕРЫ ЭКРАНА N-GAGE, ОРКИ НА НЕМ – СЛОВНО ЖИВЫЕ!


КАКОЙ СТРАТЕГ НЕ ЛЮБИТ ТЯЖЕЛОЙ БРОНЕТЕХНИКИ?!


СУДЯ ПО ИНФРАСТРУКТУРЕ КОМПЛЕКСОВ, ВОЗВОДИТЬ БАЗЫ ВСЕ-ТАКИ РАЗРЕШАТ.


PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GBA

N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru


ПЛАТФОРМА:	N-Gage
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ Wireless
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Razorback Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	начало 2006 года
ОНЛАЙН:	

http://www.n-gage.com

Warhammer 40000: Glory in Death

Вселенная Warhammer 40 000 снова пытается расширить число своих почитателей – в этот раз на N-Gage.



Мобильная консоль от Nokia, с самого начала не вызвавшая особого переполоха, ныне и вовсе почти предана забвению играющей публикой, отдавшей предпочтение платформам от Nintendo и Sony. Однако кое-какие интересные проекты для N-Gage по-прежнему время от времени анонсируются – например, стратегия Warhammer 40 000: Glory in Death. Стравить людей, Эльдаров и космических Орков – разве не заманчиво?

БОЛЬШИЕ ПОДВИГИ НА МАЛЕНЬКОМ ЭКРАНЕ

В мире Warhammer 40 000 войны никогда не прекращаются. История Glory in Death на самом деле – лишь мимолетный эпизод бесконечной битвы, в которой все сражаются против всех. Тем не менее, сюжетная кампания включит более шестидесяти миссий и позволит выявить всю силу и все слабости каждой из враждующих сторон, представленных в игре. Фактически, под видом одной кампании разработчики намерены предложить нам целых четыре, объединенные общим сюжетом и неким «непредсказуемым финалом». Причем допустимо выступать на стороне возможных противников; с этим уже связаны кое-какие нюансы деятельности будущего виртуального полководца. Например, разрешается, командуя космическим десантом, устроить засаду Оркам, а затем, уже сражаясь на стороне зеленокожих воителей, попытаться справиться с последствиями собственной военной хитрости. Напоминает игру в шахматы с самим собой! Собственно бои обещаны в пошаговом режиме, так что в распоряжении пользователя окажется достаточно времени на построение хитроумных тактических комбинаций, направленных на нейтрализацию вражеской агрессии. Задания обещают максимально разнообразить, отказавшись от привычной формулы «убей всех». На сладкое, как водится, многопользовательский режим. В Glory in Death одновременно смогут играть два человека – либо через Bluetooth, либо при помощи службы N-Gage Arena. Если же ввиду «популярности» N-Gage не удастся найти напарника, получите два десятка skirmish-карт – и да поможет вам Космос выдержать поединок с телефонным AI. ■



Стратегические запасы



Как ни странно, но у жанра strategy есть все шансы стать на N-Gage самым популярным. Уже появился в продаже более чем достойный проект Pathway to Glory, в очередной раз эксплуатирующий тему Второй мировой, объявлено о разработке сиквела, Pathway to Glory: Ikusa Islands. Не за горами и спецверсия Civilization. Среди менее известных – игра High Seize, повествующая о поисках сокровищ и нелегкой пиратской доле, и довольно оригинальная стратегия с элементами настольной карточной игры Catan. В качестве огневой поддержки привлекли еще и Worms World Party – для пущего веселья.


В СРАЖЕНИИ РАЗРЕШЕНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ БОЕВУЮ ТЕХНИКУ. НЕ ПОБРЕЗГУЙТЕ!


СТАРАЯ-ДОБРАЯ БАЗУКА ПО-ПРЕЖНЕМУ РЕШАЮЩИЙ ДОВОД В ВАШУ ПОЛЬЗУ. ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАК МОЖНО ЧАЩЕ!


КОСТЮМ РЭТЧЕТА ДЕЛАЕТ ЕГО ЕДВА ОТЛИЧИМЫМ ОТ РОБОТОВ, С КОТОРЫМИ ПРЕДСТОИТ БОРОТЬСЯ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Insomniac Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.insomniacgames.com

Ratchet: Gladiator

Неразлучные Рэтчет и Клэнк попали в очередную передрягу, выбираться из которой им придется поодиночке.



Бороться со злом – что колотиться лбом об стену. Можно справиться с отдельными злодеями, но извести их всех никогда не удастся: на месте одного битого немедленно появится парочка целых и невредимых. Ушастый Рэтчет и его механический приятель Клэнк, уже трижды побывавшие в роли супергероев, убедились в этом на собственном опыте. Одолев всех мыслимых и немыслимых супостатов, они... стали жертвой коварного Глимана Вокса (Gleeman Vox) – медиамагната и организатора подпольного шоу, участники которого отстаивают право на жизнь, сражаясь друг с другом. Теперь Рэтчет волей-неволей примеряет шкуру гладиатора, а Клэнк, едва избежавший ловушки, постарается помочь товарищу советами и подсказками.

ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ

Как вы уже догадались, разработчики Ratchet: Gladiator (ранее известного как Deadlocked) решили временно разделить неразлучных напарников, сосредоточившись на Рэтчете. Но не огорчайтесь – веселья от этого не убудет, наоборот, новое детище Insomniac грозится стать отличным экшном, а то и вовсе – лучшим за всю историю существования PS2.

К услугам подневольных телезвезд – огромные уровни, разбросанные по самым разным планетам, шикарный выбор оружия и, конечно же, десятки (да что десятки – сотни!) противников, мечтающих отправить Рэтчета в мир иной. Плюс ураганные перестрелки и взрывы, взрывы, взрывы... Поднять на воздух позволят едва ли не все, что встретится на пути, – была бы в руках мощная пушка. Разумеется, в лучших традициях серии оружие можно модифицировать, причем количество доступных вариантов призвано удивить даже бывалых космических коммандос.

Кстати, дезертировавшему Клэнку все-таки подобрали замену: поможет Рэтчету парочка общительных роботов-гладиаторов. Напрямую управлять ими не дадут, но разрешат определять своего рода «линию поведения» – для наиболее удобного взаимодействия железяк с главным героем. Ну а как к подобной замене отнесутся поклонники неугомонного дуэта, станет ясно уже зимой. ■

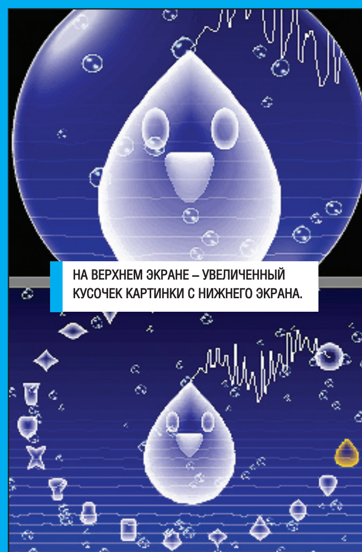
Все дороги ведут в онлайн

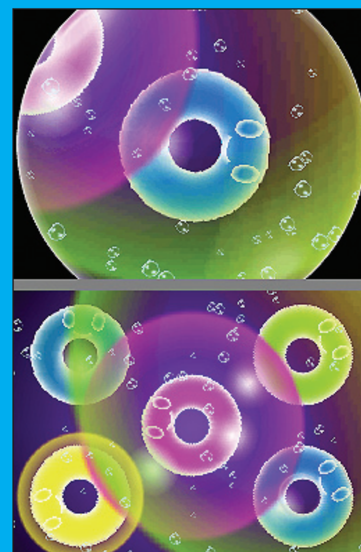
Еще Ratchet & Clank 3 могла похвастаться весьма впечатляющим многопользовательским режимом. В Ratchet: Gladiator авторы решили закрепить успех: во-первых, предусмотрев возможность совместного прохождения сюжетных уровней, во-вторых, как следует доработав и разнообразив все, что связано с коллективными побоищами посредством службы NetPlay. Резко возрастет количество карт, появятся новые виды соревнований и серьезно увеличится список настроек, доступных перед каждым раундом. Предельное число участников, впрочем, останется прежним – не более восьми человек, – однако заметно прибавится противников, управляемых AI.




НЕКОТОРЫМИ ВИДАМИ ПЛАНКТОНА МОЖНО УПРАВЛЯТЬ С ПОМОЩЬЮ МИКРОФОНА.


ОЧЕВИДНО, ВТОРАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ БУДЕТ НАЗЫВАТЬСЯ «ELECTROPLANKTON: МАССОВЫЙ ГИПНОЗ».


НА ВЕРХНЕМ ЭКРАНЕ – УВЕЛИЧЕННЫЙ КУСОЧЕК КАРТИНКИ С НИЖНЕГО ЭКРАНА.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	music action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года

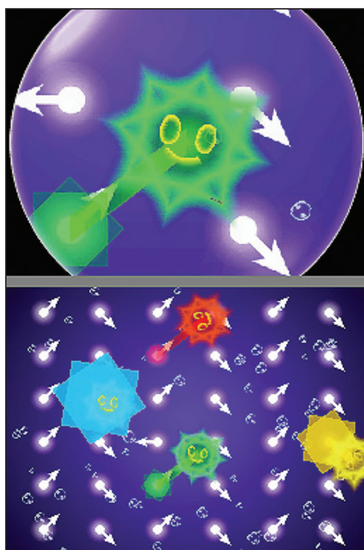
ОНЛАЙН:
http://electroplankton.com

Electroplankton

Креветки, коловратки, сифонофоры, пиросомы и антарктические рачки – на Nintendo DS.



Холеные менеджеры Sony позволяют себе все более жесткие высказывания в адрес портативной консоли Nintendo, называя ее детской поделкой и не конкурентом для PSP. Sony, дескать, расширяет границы, добавляет к PSP теле-, аудио- и интернет-службы, придумывая свежие способы честного отъема денег у населения. Так ведь и Nintendo расширяет. Чуть ли не к каждому нашему номеру японские чудо-дизайнеры изобретают новую штуку, которую и игрой-то назвать сложно. В этот раз – Electroplankton.
Строго говоря, Electroplankton нельзя назвать видеоигрой. Здесь нет главного героя, сюжета, монстров, уровней и сохранений. Тосио Ивай, музыкант и ведущий дизайнер игры, придумал свое определение: Electroplankton – это Touchable Media Art; господин Ивай не сомневается, что Electroplankton – не игра, а искусство. Зритель со стилусом должен шевелить планктон на нижнем экране консоли, а зверушки в ответ сыграют ему музыку. Какую именно – зависит от того, какой планктон вы выбрали и что вы с ним делаете. Режимов – два: Audience Mode и Perfomance mode. Первый – демо-режим, в котором дары моря сами скачут по экрану и каждый раз исполняют новую мелодию. Во втором вы выбираете нужный тип планктона, музыкальный «шаблон» – и начинаете творить как душе угодно. Никакого ограничения по времени, никаких очков, апгрейдов и навыков. Натворили? Выходите из игры, отпускаете планктон в свободное плавание и начинаете по новой. Пытаться описать игровой процесс точнее – бесполезно. Каждая зверушка по-своему откликается на прикосновение, скользит по экрану, звенит, дребезжит, скрипит и поет. Не увидишь – не поймешь.
Конечно, Electroplankton – не инструмент для тех, кто всерьез хочет создавать музыку. Конечно, это не игра, которую можно пройти до конца. Скорее, перед нами смелый эксперимент Nintendo и важное обращение к играющей общественности: «смотрите, Nintendo DS – больше чем портативная консоль!». Смелый эксперимент – из тех, что редко удостаиваются европейского издания. Ловите момент. ■



Справимся в энциклопедии

Планктон (от греч. planktos – блуждающий): совокупность организмов, населяющих толщу воды континентальных и морских водоемов и не способных противостоять переносу течениями. В состав планктона входят как растения – фитопланктон (в том числе бактериопланктон), так и животные – зоопланктон. Планктон противопоставляют населению дна – бентосу и активно плавающим животным – нектону. В отличие от последних, организмы планктона не способны к самостоятельному движению или подвижность их ограничена. В пресных водах различают озерный планктон – лимнопланктон и речной – потамопланктон.



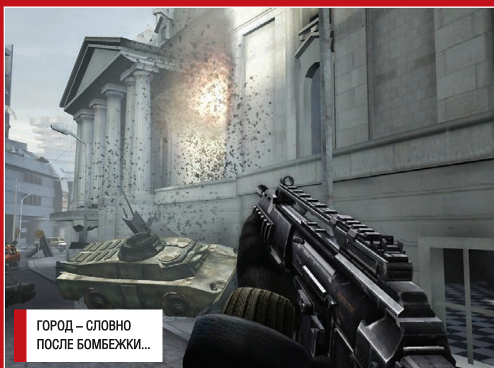









ОДИНОЧЕСТВА В ЭТОМ РАЙОНЕ БОЯТЬСЯ ТОЧНО НЕ СТОИТ...


ГОРОД – СЛОВНО ПОСЛЕ БОМБЕЖКИ...


ПАЛЬБА ИЗ КРУПНОГО КАЛИБРА НА ЦЕНТРАЛЬНОЙ ПЛОЩАДИ – ОБЫЧНОЕ ДЕЛО ДЛЯ ДИКОЙ ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЫ.


PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GBA

N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Criterion Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	14 ноября 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com

Black

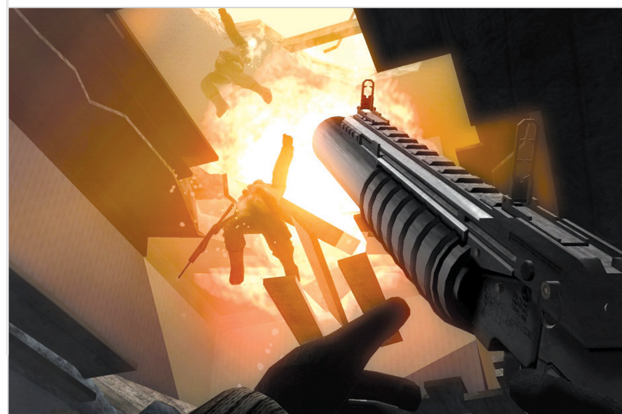
Устав от бесконечной серии Burnout, студия Criterion решилась на небольшой творческий эксперимент.



Как отдыхают разработчики, которым до смерти надоело клепать одни лишь гонки, меняя в названиях лишь порядковые номера и подзаголовки? Разумеется, взяться за создание чистокровного шутера от первого лица – да такого, чтобы все конкуренты сразу же умерли от зависти, а игроки незамедлительно расстались с заработанной наличностью.
Имя потенциальному фавориту – Black, и хотя до сих известно о нем не так уж много, у нас есть некоторые основания надеяться, что Criterion не ударит в грязь лицом. Главный герой – безымянный (пока) оперативник отряда специального назначения, направленный в Восточную Европу бороться с терроризмом. События разворачиваются в недалеком будущем, которое, по версии сценаристов, не слишком-то радужно. Третья мировая пока не угрожает, но экстремисты прячутся повсюду, и чтобы их образумить, придется как следует попотеть. Авторы Black обещают, ни много ни мало, ураганный безостановочный экшн с огромным арсеналом огнестрельного оружия, толпами противников и интерактивными декорациями, которые можно разрушать чуть ли не до основания. И никаких модных нынче stealth-замашек в духе Splinter Cell – Black предназначена для тех, кто привык идти напролом, а не прячется в тени, ожидая удобного момента для вылазки. А дабы подстегнуть «пламенный порыв» благодарных пользователей, разработчики даже предусмотрели специальную систему оценок за проявленную в бою храбрость и напористость.
Особое внимание уделено графике и спецэффектам – благодаря им игра местами больше напоминает кино, не уступая таким мощным конкурентам, как Halo 2 и The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Что касается PS2-версии, то у нее и вовсе соперников не предвидится, если не причислять к таковым довольно спорную Killzone. Напоследок упомянем об одном интересном факте. В последнее время большинство проектов, издаваемых Electronic Arts, поддерживают сетевые многопользовательские режимы. А вот Black ничего подобного не обещает – даже о привычном split-screen ничего пока не слышно. Хотя время до выхода нового детища Criterion в свет еще есть, так что сюрпризы не исключены. ■

Не Burnout единым...

За свою историю Criterion не впервые пробует силы на чем-то, отличном от Burnout. За плечами у этой студии весьма богатый послужной список, хотя в действительности большую его часть составляют разнокалиберные гонки (Suzuki Alstare Extreme Racing, TrickStyle, Redline Racer) или нечто, очень их напоминающее (AirBlade). Но были и исключения – например, пара проектов на «подводную» тему (Deep Fighter и Sub Culture), а также малоизвестный шутер Scorched Planet, выпущенный на PC. Впрочем, ни одной из вышеупомянутых игр не удалось принести их создателям той славы, которую они заработали на виртуальных автокатастрофах. Быть может, история о суровых мужчинах с крутыми пушками сумеет добиться большей популярности?





ТА САМАЯ РАЗВЕТВЛЕННАЯ СИСТЕМА ДИАЛОГОВ. НО ПОЧЕМУ НЕЛЬЗЯ БЫЛО ПОДОБРАТЬ НОРМАЛЬНЫЙ ШРИФТ?


ВРАГИ ВЕЖЛИВО ДОЖИДАЮТСЯ СВОЕЙ ОЧЕРЕДИ НА УБОЙ.


ВМЕСТО КРОВИЩИ И РАСЧЛЕНЕНКИ – ЯРКИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ.



Автор:
Morifen
verybigbox@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	Action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	PlayLogic
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Cauldron
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.cauldron.sk/projects/kott2/index.html

Knights of the Temple II

Когда Rune встречается с The Elder Scrolls III: Morrowind, остается только долго и недоуменно чесать в затылке.



Известно, что в средневековой кухне многочисленные и разнообразные мясные блюда преобладали над салатами и пирожками. Не знаю уж, какие из словаков кулинары, но Средневековье, по мнению Cauldron, состоит из мяса… и небольшого количества политкорректной кровицы.
О сюжете, увы, много не расскажешь. У разработчиков наверняка есть секретный список ГОСТ'ов на все случаи жизни, и следуют они ему с печальным постоянством. Герою первой части, магистру Ордена Храмовников Полю де Раку, вновь придется спасать мир от адского зла, для чего надо собрать три артефакта и найти – угадайте с одного раза – меч-кладенец, с помощью которого Добро наконец поставит Зло на колени.
Тут полагается прибегнуть к излюбленному трюку всех обозревателей и пробормотать что-то, вроде «если вам понравилась первая часть, то…». Но давайте посмотрим правде в глаза. Магистр прет вперед как танк, и не важно при этом, какими именно возможностями вы его одариваете за шинкование уродцев. Нет никакой нужды лепить из ударов комбинации и пользоваться «магией». Впрочем, в играх этого жанра она никогда и не ночевала, ибо их всегда можно пройти, используя одну-две комбинации кнопок (как это было в предыдущем проекте студии – Conan). А изыски – удел виртуозов, которые проходят BloodRayne 2 с одним гарпуном наперевес.
Сюрпризом, правда, стали посулы большого игрового мира и нелинейного сюжета. Вы сможете в свое удовольствие шататься по Европе тринадцатого века и окрестностям, например Сарацинской империи, покупать вашему подопечному оружие и доспехи и всячески развлекаться. Обещаны даже ветвистые диалоги и продвижение по сюжету посредством болтовни, а не только насилия. Сложно соотнести подобные обещания с заявленным жанром и завязкой, но можно только поприветствовать. Надеемся, что к релизу все эти приятности вкупе с достойным видеорядом победят однообразие. Будем ждать? ■

О полигонах замолвите слово

Сегодня мало кого удивишь кроссплатформенной поделкой, хотя графические различия между версиями порой бросаются в глаза. Но пока впечатления от визуального ряда PC-версии более чем положительные. Правда, настораживает смена разработчика – в активе у Cauldron лишь невзрачные Conan и Chaser.




КТО СКАЗАЛ «C&C»? САДИСЬ, ДВОЙКА.



У МИРОТВОРЦЕВ ИЗ ЕВРОПЫ В НАЧАЛЕ ИГРЫ ПОД КОНТРОЛЕМ ТОЛЬКО ОДИН ШТАТ.


ПОСЛЕДСТВИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ ТАКТИЧЕСКОГО НАЗНАЧЕНИЯ – РАДИАЦИОННОЕ ЗАРАЖЕНИЕ И ПАДЕНИЕ РЕПУТАЦИИ.



Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	PopTop Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-4
ДАТА ВЫХОДА:	2 октября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.2kgames.com/shatteredunion

Shattered Union

Вымпелы «Надежда жанра» гордо несут Североамериканские Кислотные Воины на желтых танках и салатовых вертолетах.

PopTop Software делает удивительное допущение: в мире больше нет Соединенных Штатов Америки. На территории бывшей сверхдержавы полыхает пожар гражданской войны, который запалили коррупция и власть, не сумевшая противостоять слишком частым террористическим нападениям. Семь противоборствующих сторон, не жалея средств на наземную и воздушную технику, сражаются за право называться «новым Вашингтоном». Ведь старого политического центра страны не существует, он уничтожен прямым попаданием атомной бомбы!
Новая объединительная походовая война будет вестись на двух картах. На глобальной вы управляете общим распределением сил по трехмерной территории бывших США. При этом каждый из штатов дает захватчику бонусы. Если в определенном месте случается столкновение интересов, игра переключается в тактический режим (обещано 25 различных уровней, на которых и будет решаться судьба очередного штата). В нем по территории разбросаны важные точки, которые нужно захватывать и удерживать до победного конца. Никто, впрочем, не отменял проверенного способа «убей их всех». Как только новый штат окрасится соответствующим цветом на глобальной карте, он начнет производить единственный ресурс в игре – деньги. На них приобретается новая техника, жизненно необходимая, чтоб ходить в атаку и держать оборону.
Цифра «73» в графе «виды техники» приятно будоражит: до сих пор существовало не так много TBS, использующих современные боевые разработки. Разные типы боевых машин имеют свои слабые и сильные стороны. Принцип «камень – ножницы – бумага» в подборе и балансировке отряда сводит на нет широко применявшуюся в некоторых стратегиях победу ордой самых дорогих войск. Да, тяжелые танки сровняют с землей все, что по ней движется, но на этот «камень» найдется своя «бумага»: вертолеты и артиллерия. В свою очередь, авиация уязвима для отрядов ПВО, а с гадкой пушкой справятся доблестные американские бомбардировщики.

I'm blue

Мы очень, очень хотим, чтобы вы закрыли глаза. Не подглядывайте! Ну ладно, смотрите, но не думайте о пластиковых игрушках. О ярких, разноцветных пластиковых танчиках и вертолетиках на трехмерной карте. Как некрасиво, неправдоподобно, да? Но был ли у разработчиков выбор? Нет! Настоящая боевая техника красится в защитные маскировочные цвета. А это – уже хардкор, ведь игрок не должен слишком долго думать над загадкой «свой-чужой». Особенно, если игра нацеливается на широкую аудиторию RTS-фанатов и TPS-аддиктов. И выходит на PS2 и Xbox.





ЛАНДШАФТ ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУШАЕМ. А ТЕПЕРЬ ПРИЗНАЙТЕСЬ, КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ТОЙ БОЛЬШОЙ НАДПИСИ?



ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ СЕГО АГРЕГАТА НЕПОНЯТЕН, НО ВЫГЛЯДИТ ОН ГРОЗНО.

Родная сторона

Несмотря на бушующего на Аляске мятежного генерала Владекова, в Shattered Union играть за Красную Армию нельзя. Но куда же без вездесущих russians? Вместо этого нам предложено пойти на соглашение с людьми-в-ушанках и снарядить своих вояк МиГами, Т95 и БТРами. Похоже, вместе со специальными возможностями каждой из сторон и бонусами с захваченных территорий, это и будет создавать разнообразие в боевых порядках враждующих. (На картинке справа – флаг альтернативной России по версии PopTop.)





Авианалеты и умелая разведка берегут деньги налогоплательщиков.



НАРЯДУ С ИМЕЮЩИМИСЯ ОБРАЗЦАМИ ТЕХНИКИ НАМ ОБЕЩАЮТ ПОКАЗАТЬ И «НОВЕЙШИЕ РАЗРАБОТКИ».

Распечатайте и повесьте на стену плакат: «Авианалеты и умелая разведка берегут деньги налогоплательщиков». Сбросить хорошо окопавшемуся противнику несколько бомб с лазерным наведением, провести сбор информации об избежавших нашего «возмездия с небес», и только потом атаковать. Если этого не проделать, ваша атака рискует захлебнуться. Ведь за один глобальный ход отряд может или атаковать, или обороняться. А так как оставлять территорию незащищенной – не самое разумное решение, то см. плакат. Для придания зрелищности жанру, не терпящему суеты и мельтешения, ход делается одновременно всеми сторонами, зато по окончании показывается сценка с его результатами: оставлять войска в пределах досягаемости противника в конце своего хода строго, под угрозой их повреждения, не рекомендуется.
Кроме большой американской кампании обещают прибыть режимы одиночных карт, а также мультиплеер. Игроки проверят свои смелые идеи о сборе «отряда мечты» за ограниченную сумму денег как в онлайне, так и в классическом hotseat. Что ж, сюжет, жанровая принадлежность и необычный выбор театра военных действий не оставят «походовых стратегов» равнодушными. ■

Без бомбежки ты – букашка

Отчаявшись захватить очередной город, можно поддаться соблазну и сбросить на него ядерный заряд небольшого такого тротилового эквивалента. Заражение не только убивает пехоту, но и заставляет соперников неодобрительно коситься на вас и грозить пальцем. Если же злоупотреблять «немирным атомом», соседи рьяно возьмутся за буяна: объединятся против незадачливого бомбиста и закидают шапками. Вывод: использовать, но осторожно.




ЛЕГОНЬКИЕ КАРАПУЗЫ ОТПРАВИЛИСЬ НА ОБЛАЧКО. ЗА СЕКРЕТОМ.




ОСОБЕННО БОЛЬШИЕ ВРАГИ ЗАЙМУТ ОБА ЭКРАНА РАЗОМ.


БОЕВАЯ СЦЕНА. НЕ БЕЗ ЭТОГО.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



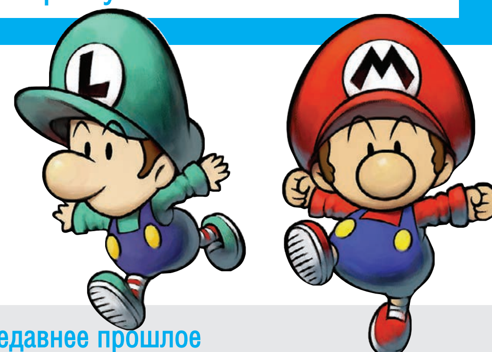
ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Alphadream
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	21 ноября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo-europe.com

Mario & Luigi: Partners in Time

Любители Mario & Luigi: Superstar Saga, возрадуйтесь – продолжение безумного приключения братьев-сантехников готовится покорить двухэкранную консоль.

Живи мы в любой другой цивилизованной стране, я, без сомнения, призвал бы радоваться все геймерское сообщество; но, увы, в России представление большинства игроков о Марио ограничивается первой частью Super Mario Bros. с восьмибитки, а невесть откуда взявшиеся комплексы относительно собственной «взрослости» не позволяют интересоваться другими проектами с участием мэскота Nintendo. Но тем хуже для них – мы же потираем руки в предвкушении увлекательной RPG.
Завязка такова: Марио и Луиджи отправляются в прошлое, дабы спасти невезучую принцессу Пич, и встречаются с самими собой, только здорово помолодевшими! Играть придется сразу за четырех персонажей: братья-сантехники по-прежнему управляются с помощью A и B, а младенцы Марио и Луиджи – появившимися у двухэкранного собрата GBA кнопками X и Y. Когда команде надо разделиться, игроки могут следить за обеими парами персонажей на двух экранах DS; когда же вся партия собирается вместе, верхний экран отводится под карту местности.
Битвы с врагами проходят в том же пошаговом режиме, что и в свежей Superstar Saga: используя соответствующие персонажам кнопки, игроки будут отражать нападения и контратаковать собственными приемами. Конечно, детали геймплея пока не разглашаются, но мы склонны думать, что Nintendo найдет интересное применение и тачскрину. Сомнений нет: новые приключения водопроводчиков пройдут с размахом, а вот что касается графики, то по сравнению с первой частью игра видоизменилась мало. Впрочем, самые дотошные наверняка отметят улучшенную анимацию и более детализированные бэкграунды.
Итак – два экрана, две пары братьев Марио и вдвое больше безумия. Мы ждем чертовски веселую игру. А комплексующие мариофобы тем временем внимательно изучают географические атласы города Бобруйска. ■


БРАТЬЯ-КАРАПУЗЫ. ЕДВА НОС ИЗ-ПОД КЕПКИ ПОКАЗАЛСЯ, А ВСЕ ТУДА ЖЕ – ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИМ ПОДАВАЙ!

Экскурс в недавнее прошлое

Первая часть Mario & Luigi увидела свет в ноябре 2003 года на Game Boy Advance и получила всемирное признание – многие до сих пор считают ее лучшей игрой на платформе. Объединив в себе все достоинства Paper Mario и огромное число элементов из множества других игр о знаменитых братьях, Superstar Saga стала очередным подтверждением того, что у Nintendo есть еще порох в пороховницах. Игра рассказывала о потерянном голосе принцессы Пич и о вездесущих водопроводчиках, проводящих добрые три десятка часов чистого игрового времени в попытках вернуть правительнице Грибного королевства ее сопрано.





ЧАРТЕРНЫЙ РЕЙС ИЗ ВАСЮКОВ В ВАСЮКИ НЕ ЗАКАЗЫВАЛИ?


ПОХОЖЕСТЬ НА CIVILIZATION ВЫРАЖАЕТСЯ ПОКА РАЗВЕ ЧТО В АСКЕТИЧНОЙ КАРТИНКЕ.


БУНТ В МУРАВЕЙНИКЕ? НЕТ, ЭТО ЖЕ УЖАСНАЯ ОРДА ОРКОВ!



Автор:
Сергей «Sir» Штепа
sir285@gmail.com



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS/RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Ailen Workshop Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ДАТА ВЫХОДА:	1 квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.ailen-ws.kiev.ua

Phantom of Glory: Revolution

Интересно, почему большинство дебютных проектов призваны, как минимум, сказать новое слово в жанре?



Молодая украинская компания Ailen Workshop в первом же своем проекте покусилась на славу знаменитой серии Total War, анонсировав стратегию Born to Reign. Разработка ведется уже более полугода; за это время игра значительно изменилась, обзавелась новым движком и сменила название на более вычурное Phantom of Glory: Revolution.

Игровой процесс состоит из двух равноправных частей. В глобальном походовом режиме вам подвластно многое: развивайте города, добывайте ресурсы, набирайте волонтеров в регулярную армию и возводите защитные редуты (и все это – с помощью верных советников). А при встрече с вражескими силами вы сможете напрямую управлять своими бойцами. В общем-то, пока – ничего особенного.

И все же игра сильно отличается от конкурентов. Проект выдержан в классическом фэнтезийном ключе. Забудьте о противостоянии боевых слонов, викингов и наполеоновских гвардейцев – в здешнем мире скрестят мечи ушастые эльфы, кровожадные орки, мрачные гномы и прочие волшебные народы. В начале кампании вам придется выбрать одну из пятнадцати рас; остальные окажутся под управлением компьютера.

Развитие сюжета целиком и полностью зависит от ваших действий. Снюхались с извечными врагами? Готовьтесь к всеобщему презрению. Плетете интриги за спинами давних друзей? Рискуете лишиться верных союзников и, как следствие, остаться у разбитого корыта. Учтите, в сценарии нет каких-либо ключевых точек и заранее прописанных концовок: вы можете творить историю на собственный лад.

На закуску – возможность указывать приоритетные направления атаки (подобная схема используется в Empire Earth II) и мудреная экономическая система в духе Civilization.

Присутствие 40000 юнитов на поле боя объясняет невзрачную картинку, но вот легко ли управляться с такой оравой – это еще вопрос. У Phantom of Glory: Revolution есть задатки хита, но неопытность разработчиков вызывает сомнения, что все обещания будут выполнены. ■

Об AI, патентах и уровнях сложности

Когда я спросил разработчиков, что станет главным козырем проекта, они не задумываясь ответили: «искусственный интеллект!». Если выбросить из разговора фразы, вроде «нам впору патентовать наш AI и получать за него Нобелевскую премию», останутся вполне правдоподобные обещания. Например, вы больше не увидите битв «стенка на стенку» (взгляните на скриншот: таких картин в финальной версии игры не будет). Конечно, при желании вы заварите и такую потасовку, но на легкую победу в ней лучше не рассчитывать. Даже заядлым любителям стратегий придется изрядно потрудиться, чтоб одолеть компьютер. В том числе – и на глобальной карте.




ДВА ШЕСТИСТВОЛЬНИКА – НЕ ОДИН, НАДО БРАТЬ.


ХУЛИГАНИМ ПОМАЛЕНЬКУ... ЛАМПОЧКИ ВЫКРУЧИВАЕМ.


«ВСЕ ГОРИТ, ВСЕ КИПИТ, ПЫЛАЕТ ОГОНЬ»



Автор:
Даниил Соколов
ckomopox@nm.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic International
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Cauldron
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2005

ОНЛАЙН:
http://www.genetroopers.com

Gene Troopers

Словаки из Cauldron тоже боятся генетически модифицированных... солдат.



Когда речь заходит о злобных пришельцах, на сюжете игры можно сразу ставить крест. Правда, у некоторых разработчиков хватает духа хоть как-то омолодить бородатую историю. Итак, некие инопланетяне захватывают один мир за другим, используя искусственно выращенных солдат. А население порабощенных планет используют для улучшения генофонда.

Игрок вступает в дело, когда завоеватели добираются до его родины, уничтожают почти всю семью, дочь похищают, а его превращают в такого же солдата – Gene Trooper'а. Но герою удается ускользнуть до промывки мозгов и сохранить память. И желание отомстить поработителям. Выбраться ему помогает один из инопланетян и загадочное существо женского пола. Обретя свободу, герой отправляется на поиски дочери.

Путь его лежит через шесть миров, и в каждом из них свои окружающая среда, туземцы и технологии. Арсенал героя состоит как из стандартного набора, так и новинок с других планет. Пока что разработчики показали автоматический пистолет с глушителем, снайперскую винтовку (правда, прицел есть и у пистолета) и гравитационную перчатку марки «нам-тоже-нравится-Half Life 2». При желании (или когда кончатся боеприпасы) можно дубасить врагов кулаками. Замечены также двуствольный пулемет типа «Вулкан», огнемет и энергетическое оружие. Помимо этого обещаны стационарные огневые точки и разнообразная техника (особая для каждого мира).

Благодаря незавершившейся «операции» герой может развиваться за счет дополнительной генной модификации. Помимо боеприпасов и «аптечек», из убитых врагов вываливаются «очки ДНК». Накопив достаточное их количество, игрок улучшает боевые способности (подробнее – см. врезку). Чем полезнее навык – тем он дороже.

Архитектура уровней местами угловата, модельки монстров вполне сносны, хотя порою неуклюжи. Но огрехи успешно скрываются за «кислотной» палитрой (чего только стоит фиолетовая кровь!), умелым освещением и эффектами прозрачности. До выхода осталось меньше полугода, надеемся, игровой процесс будет таким же ярким, как расцветка внутренностей чудовищ. ■

Ролевая система

Собранный с врагов генетический материал игрок может потратить на покупку или улучшение десятка умений. Среди них: death grasp – способность убивать врагов с помощью гравитационной перчатки, увеличение жизненной силы, ночное зрение, боевое зрение (оценка опасности противника), регенерация, лечение, neuron drift (замедление времени), биоэнергетический щит, волна кинетической энергии, повреждающая врагов, и battle rush – способность на время удвоить повреждения и улучшить защиту. Стоимость повышается с увеличением уровня умения и зависит от его пользы. Купить ночное зрение стоит 100 очков, а вот battle rush – уже 750.



Удел подчиненных – беспрестанное истребление соперников в лучших традициях Unreal и Battlefield.

SAVAGE 2: TORTURED SOUL

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG/FPS/RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	S2 Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	S2 Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года
ОНЛАЙН:	http://savage2.s2games.com



НУ И РОЖА У ТЕБЯ, ШАРАПОВ!



Думаю, не все видели первую часть Savage, так что несколько слов об устройстве игры придутся к месту. В битве участвуют две противоборствующие группировки, единственная задача коих – уничтожение противника. «Что тут такого?» – спросите вы.

Дело в том, что во главе каждой банды стоит некий Командир, чью роль обычно исполняет самый опытный игрок отряда. Предводителю подвластно все: развитие базы, «штамповка» крестьян, изучение технологий, раздача более мощного оружия соратникам и так далее (в этом-то и заключается стратегическая часть). А удел подчиненных – беспрестанное истребление соперников в лучших традициях Unreal и Battlefield.

Во второй инкарнации Savage, ясное дело, не обойдется без приятных нововведений. «Салаги» постигнут здешние хитрости в обучающем режиме; любители скорости оседлают вороного коня и одним махом доскачут до вражеской обители; сторонники ближнего боя получат в свое распоряжение множество спецударов, «комб» и прочих полезных приемов. Конечно же, появятся новые магические предметы и заклинания. Наконец, число классов возрастет в четыре раза и достигнет двадцати.

За графическую часть отвечает совершенно новый движок под нехитрым названием K2. Замена пошла на пользу: скриншоты поражают прекрасными моделями персонажей и невероятным вниманием к деталям. Надо признать: сотрудники S2 Games как нельзя лучше провели работу над ошибками. ■

Сергей «Sir» Штепа sir285@gmail.com

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

ПЛАТФОРМА:	PS2, PC, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	The Collective
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	15 ноября 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.atari.com/gettingup



СУДЯ ПО ГРАФФИТИ НА СТЕНЕ, МЫ СЮДА ПРИБЫЛИ НЕ ПЕРВЫМИ.



Похоже, компания Atari всеми силами стремится отойти в мир иной. Иначе как объяснить ее непонятную любовь ко всяким подозрительным проектам вроде Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure?

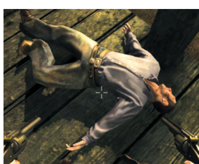
Вкратце о сюжете. Разудалый молодчик Трейн решает освободить город New Radius от ига жестокого мэра и, дабы поднять народное восстание, использует в целях пропаганды обычное... граффити. Весьма странный способ, если подумать, зато идея оригинальная.

Ваша основная задача – создавать обличительные рисунки и писать громкие разоблачения в специально отведенных для этого местах, в которые, к тому же, еще нужно пробраться. Тихонько обезвредить охранника, нейтрализовать представителей конкурирующих групп, аккуратно распылить спрей и сматывать удочки. Правда, тут возникает вопрос: не надоест ли подобное занятие, растянутое аж на 20 уровней и 11 зон?

Бороться со скукой призваны «приглашенные звезды» – легенды уличного арта, которые учат героя новым приемам и способам рисунка. Не обойдется без мини-игр, но они тщательно упрятаны, и для их обнаружения придется сильно попотеть.

А вот графика пока не радует. Во всяком случае, скриншоты, помимо угловатых моделей и примитивного дизайна уровней, могут похвастаться лишь повсеместным мраком, скрывающим от нас косметические огрехи. В общем, замысел-то неплох, а во что он выльется, пока судить сложновато. ■

Сергей «Sir» Штепа sir285@gmail.com



Call of Juarez (PC)

Action про ковбоев от создателей Chrome. Преподобный Рэй разбирается с врагами при помощи стволов, кнута и Слова Божьего, а более хлипкий Билли предпочитает прятаться в тени и лазать по крышам. И ведь несколько режимов стрельбы для одного только револьвера!

BAD DAY L.A.

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Enlight Software
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Enlight Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	первый квартал 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.enlight.com/bdla



МАССОВОЕ ОТРАВЛЕНИЕ ЯДОХИМИКАТАМИ. ДЫШИТЕ, МАЛЬЧИКИ, ПОКА ДЫШИТСЯ.

Американ МакГи – поистине удивительный человек. Этот неугомонный выдумщик, заводила без царя в голове, лишенный чувства реальности, играючи тасует колоду совершенно сумасшедших идей. Он одним щелчком превращает сказку Льюиса Кэрролла в психоделический кошмар и перекладывает на отвязный мотив GTA неоновую сагу о киборгах. Но теперь в распоряжении маэстро есть козырь намного сильнее.

Рисованный экшн Bad Day L.A. – это верх безумства МакГи, его профессиональный Эверест. Судите сами: до сей поры еще никому не приходило в голову сделать главным героем игры грязного бомжа. Нищий чернокожий парень Энтони Уильямс, когда-то успешный голливудский агент, теперь вынужден рыскать по мусорным бакам в поисках пропитания. Но он не попрошайничает и не грабит одиноких женщин по ночам, а занимается общественно-полезным делом – спасает родной город от крупных катастроф.

А посему вам предстоит множество серьезных испытаний: тушить пожары, пережить землетрясения и отбивать атаки террористов, отстреливать зомби и противостоять мексиканскому вторжению. И все – на протяжении десяти умело скроенных уровней. Грозные враги, интересные персонажи и захватывающие миссии – вот из чего будет состоять Bad Day L.A. Американ МакГи обещает. А еще автор честно предупредил, что все попавшие в игру ЧП изображены в сатирическом ключе. Готовьтесь – когда еще посмеешься над тем, как падают самолеты и взрываются камикадзе. ■

Денис Гусев — gusev@gameland.ru

Вдруг тишину разрывает оглушительный рев, и перед изумленными буренками проносятся два огромных грузовика, три джипа и полдюжины пикапов.

GRAND RAID OFFROAD

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, PS 3
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Asobo Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	2006
ОНЛАЙН:	http://www.asobostudio.com/GRO.html


РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ ХОРОШУЮ ВИДИМОСТЬ ДО САМОГО ГОРИЗОНТА, БЕЗ ВСЯКОГО «ТУМАНА».

Одинокая сельская дорога. Живописный золотистый луг с десятком коров. Райская картина… Вдруг тишину разрывает оглушительный рев, и перед изумленными буренками проносятся два огромных грузовика, три джипа и полдюжины пикапов. Не пугайтесь, до конца света еще далеко. Всего лишь настало время Grand Raid Offroad от Asobo Studio.

Впрочем, французы пока не определились с окончательным названием проекта и остановились на таком варианте. Хоть игра и напоминает симулятор классического ралли, на самом деле она предлагает нечто новое. В ней нет огороженных участков с растяжками спонсоров и толпами зрителей. Каждая трасса – это 10000 кв. км бездорожья. Выбирайте маршрут по собственному желанию: невидимых стенок не планируется. Зато намечаются лесные, пустынные и прочие пересеченные пейзажи. Летя по грунтовой дороге, вы вполне рискуете нарваться на причуды погоды – разработчики обещают смену климата в реальном времени. Гонять под проливным дождем и палящим солнцем можно не только от старта до финиша. Есть, например, режимы freerun и capture the flag. В дело пойдут (точнее, поедут) три десятка машин: от больших грузовиков до маленьких пикапов. У каждой – своя система повреждений. По словам создателей, дотянуть до финиша и не развалиться по дороге – уже победа. Наверное, очень весело искать на разбитой машине ближайший автосервис. Так это или нет, станет ясно в 2006 году. ■

Restless restless@gameland.ru

THE INCREDIBLES: RISE OF THE UNDERMINER

ПЛАТФОРМА:	PS2, Xbox, GameCube, PC, GBA, Nintendo DS, PlayStation Portable
ЖАНР:	action/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый диск» (PC)
РАЗРАБОТЧИК:	Heavy Iron Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	11 ноября 2005
ОНЛАЙН:	http://thq.com


ПРИМЕР СЛАЖЕННОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ: ОДИН ЗАМОРАЖИВАТ, ДРУГОЙ ЛОМАЕТ.



В конце прошлого года THQ выпустила хорошую игру по отличному мультфильму – The Incredibles. Краеугольным камнем этого простенького платформера были неповторимые сверхспособности персонажей. Соответственно, каждому герою полагались собственные уровни, специально спроектированные с учетом его возможностей. Идея, конечно, не первой свежести, но игроки съели и не поперхнулись. Даже добавки потребовали. Вы хотите добавки?

The Incredibles: Rise of the Underminer основана на том же принципе, что и приквел – уникальные герои, уникальные миссии. Как вы помните, в конце мультфильма Суперсемейка опять встала на защиту города. Так вот, конец прошлой части и есть начало новой. Два главных героя The Incredibles: Rise of the Underminer – это неунывающий Mr. Incredible и его лучший друг Frozone. А теперь, внимание! Герои доступны не «помиссионно», а сразу оба – на каждом уровне. Игрок волен переключаться между ними в любой момент: кому из них по плечу справиться с задачкой, того и стоит выбирать. Исполнять роль напарника может и второй игрок, а если такого под рукой нет, ее с удовольствием возьмет на себя AI. И помните, если в The Incredibles: Rise of the Underminer вы встретите боевых роботов, у вас всегда есть выбор: либо Фреон замедлит ход их шестеренок, либо Мистер Невероятный без затей разломает хрупкую технику голыми руками. Объяснение безобразно упрощено, но смысл, я думаю, понятен. ■

Алексей Руссол vercetty@gameland.ru

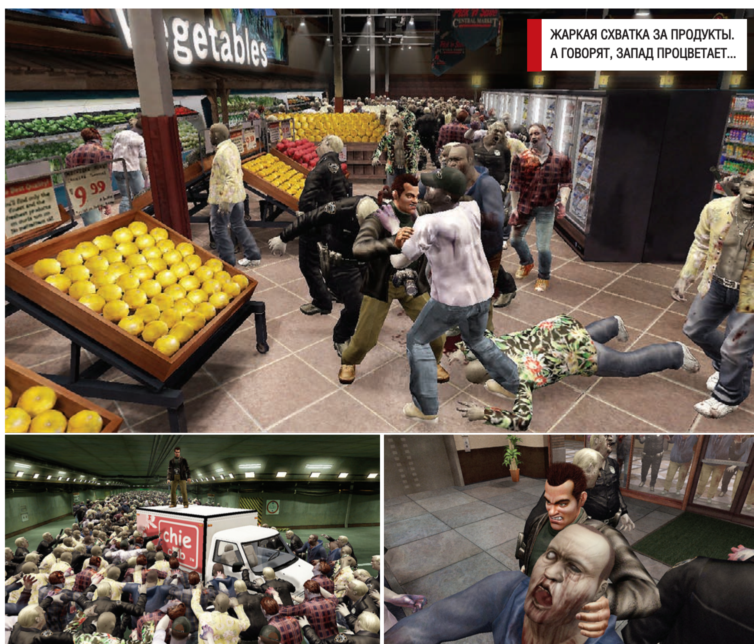


Devil Summoner: Kuzunoha Raidou (PS2)

Серия Megami Tensei обогатится еще одним мистическим детективом. Место действия переместилось в Японию начала двадцатого века; главный герой, специалист по расследованию паранормальных явлений, будет не только сражаться с демонами, но и использовать их для поиска улик и слежки.

DEAD RISING

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
ОНЛАЙН:	http://www.capcom.com


ЖАРКАЯ СХВАТКА ЗА ПРОДУКТЫ. А ГОВОРЯТ, ЗАПАД ПРОЦВЕТАЕТ...

Многоуважаемое издательство Capcom тянет на мертвечину, словно муху на мед. Только-только отгремела четвертая часть Resident Evil, из которой зомби вроде бы повыкидывали, – а компания уже объявила о проекте Dead Rising, где ходячих трупов будет как грязи. Благо, новые технологии позволяют теперь собрать на одном экране столько оживших мертвецов, что возрадуется любой, даже самый привередливый, некро...люб.

В коротенькой, но богатой на события демо-версии, показанной в ходе E3, разрешалось сыграть за весьма зверского вида громилу по имени Фрэнк, неизвестно что забывшего в огромном супермаркете. Фрэнку (который по профессии якобы журналист), едва он собрался делать покупки, немедленно стали досаждать зомби, в ОЧЕНЬ больших количествах прибывшие в тот же самый магазин. Работнику пера и фотокамеры такое соседство не понравилось, и он начал «действовать по обстановке». Дальше – больше: будто боец из Virtua Fighter, Фрэнк раздавал супостатам удары руками и ногами, время от времени вспоминая и о бросках. Вот только странно – противников от подобного обхождения меньше не становилось, наоборот, их количество с каждой минутой возрастало в геометрической прогрессии. А потом... потом все закончилось, и нам теперь остается лишь ждать дальнейших новостей из Capcom, которые, надеемся, не замедлят появиться.

В Capcom уверены, что Dead Rising станет новым словом в жанре survival horror, хотя и не объясняют, каким именно образом. Конечно, нам уже пообещали запутанный детективный сюжет, полный загадок и неожиданных поворотов, сногсшибательную графику, на полную катушку использующую преимущества новых технологий, и многочисленные нововведения в игровом процессе (о которых пока предпочитают особо не распространяться). Но вот что из этого действительно смогут воплотить в жизнь, а что оставят на бумаге, скорее всего, станет ясно не раньше будущего года. ■

Red Cat chaosman@yandex.ru

Остается надеяться, что в комплект с игрой будет входить инструкция, разъясняющая, как игрокам не покалечить друг друга, пытаясь вчетвером уместиться в поле обзора камеры...

DICE: DNA INTEGRATED CYBERNETIC ENTERPRISES

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bandai
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Natsume
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	20 сентября 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.bandaigames.com/games/dice.html



МОГУЧИЕ МОРФИНЫ-РЕЙНДЖЕРЫ – ВПЕРЕД!

Главное общемировое издательство аниме и всего-что-с-ним-связано запускает новую видеоигру! Такие потрясающие новости приходят к нам из-за океана чуть ли не каждую неделю. Нынешняя жертва горе-разработчиков – свеженький анимационный сериал DICE: DNA Integrated Cybernetic Enterprises (Dinobreaker в японском девичестве). Первый раз слышите о таком? О, вы не одиноки.

Главное достоинство сериала – в том, что он маячит на телеэкранах Японии, США и Канады (в англоговорящих странах – с некоторым опозданием). DICE – аниме для детей среднего дошкольного возраста, аниме о том, как храбрая команда мальчишей-кибальчишей сражается со злом, раскатывая на так называемых dinobreaker'ах – машинках, способных трансформироваться в кибернетических динозавров. В игре – три режима: можно ходить в модном костюме Могучего Рейнджера и лупить врагов кулаками, можно залезть на динозаврика, бить хвостом и кусать зубами. Череда уровней разбавлена гоночными этапами, на которых кусать и бить не надо, а только и требуется, что обогнять чужие бибизики. Сложность – минимальная, чтобы дети от шести до одиннадцати, не дай бог, не сконфузились и не начали звать маму. Дизайн уровней – коробочный: истребив врагов в одной комнате, храбрый наездник вместе с динозавром переходит в следующую. Короче, если бы в «СИ» была рубрика «Игры, о которых вы больше никогда не услышите», этот рассказ о DICE был бы опубликован именно там. ■

Игорь Сонин zontique@gameland.ru

EYETOY: PLAY 3

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/party game
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCEE London Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	14 ноября 2005
ОНЛАЙН:	http://www.scee.com



ДЯДЮШКА ФРЕЙД ЛЮБИТ ВАС!

Лондонская студия SCEE опять порадовала любителей EyeToy новым сборником мини-игр для оной USB-камеры – релиз уже намечен на рождественский сезон. На сей раз предметом особой гордости англичан является курс Play 3 на многопользовательскую игру, рассчитанную на четверых человек одновременно. Ну, и на жанровое разнообразие мини-игр.

Лучше б уж выдумали что-нибудь «полнометражное», вроде того же Antigrav. Но, увы, пионеры EyeToy-движения предпочитают идти путем наименьшего сопротивления и наибольшего надоя – наличие порядкового номера в названии говорит само за себя. Итак, в EyeToy: Play 3 нас будут ждать: спортивные игры (такие как пляжный волейбол и боулинг) и ставшие уже традиционными музыкальные развлечения (виртуальное чудо под именем DJ и многопользовательская Be the Band, где на каждого игрока выделят по музыкальному инструменту). Найдутся и забавы для одного игрока – парикмахерская деятельность в Hair Salon и начальная военная подготовка в Boot Camp. Наконец, никак не обойдется без Party-режима, состоящего из полусотни микроигр для (да-да!) четырех игроков. Собственно, на него-то и делает ставку ненасытный издатель. Остается надеяться, что в комплект с игрой будет входить «монументальная» инструкция, популярно разъясняющая, как игрокам не покалечить друг друга, пытаясь вчетвером уместиться в поле обзора камеры... ■

Сергей «TD» Цилюрик td@gameland.ru

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Arkane Studios
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser

Dark Messiah of Might & Magic это:

- три героя на выбор: воин, маг, убийца;
- движок Half-Life 2;
- использование физических законов в бою – заморозьте землю под ногами противника, и он соскользнет в пропасть.

Культовая вселенная в неожиданном проекте от Ubisoft.



QUAKE 4





ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
ЖАНР:	FPS
РАЗРАБОТЧИК:	Raven
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
www.ravensoft.com

Quake 4 это:

- сюжетное продолжение культовой «Ку 2»;
- первая игра на движке Doom 3;
- Земля под каблуком строггов;
- возможность вести боевые действия в одиночку, вместе с отрядом или отсиживаясь за толстой броней танка.

«Где заканчивается Quake 2, там начинается Quake IV»... В общем, сиквел сиквела.

S.L.A.I.: STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
ДАТА ВЫХОДА:	7 октября 2005 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com

S.L.A.I. это:

- роботы-гладиаторы, сконструированные специально для сражений ради шоу;
- тюнинг боевых машин: оружие, броня, модные аксессуары – все для победы;
- одиночное прохождение, режим одновременной игры вдвоем с разделением экрана (split-screen) и сетевые баталии вчетвером.

Еще один экшн про боевых роботов, сражающихся на арене.





METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	stealth action
РАЗРАБОТЧИК:	Kojima Productions
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

ОНЛАЙН:
http://www.konami.jp/gs/game/mgs3_sub

Konami, кажется, сходит с ума – сначала нескромные девчонки из Rumble Roses, а потом кто, Дракула из Castlevania? Берегись, Снейк...



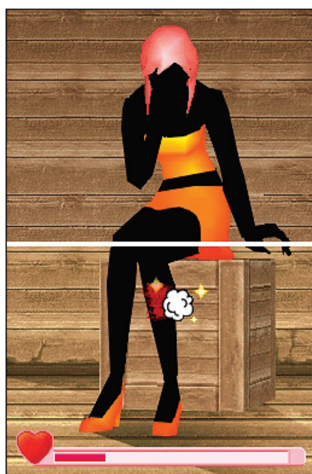


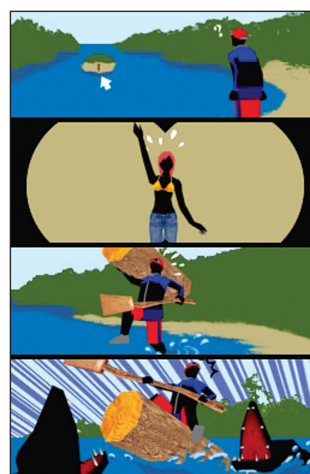
FEEL THE MAGIC 2: WHERE DO BABIES COME FROM?

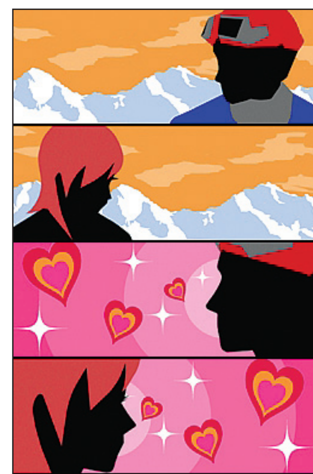
ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	mini-games
РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
ДАТА ВЫХОДА:	31 декабря 2005 года (Япония)

ОНЛАЙН:
http://akadoko.sega.jp

Возрадуйтесь, поклонники Sonic Team, грядет продолжение одной из лучших «стартовых» игр Nintendo DS. Пуститься во все тяжкие во имя любви – это ли не счастье? Все тот же зубодробильный дизайн и безумный-безумный мир ждут вас. Но на этот раз традиционный дуэт «воздыхатель и его возлюбленная» разбавлен восемнадцатилетней знакомой главного героя... В общем, тереть вам не перетереть!







METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 3
ЖАНР:	stealth action
РАЗРАБОТЧИК:	Kojima Productions
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2007 года

ОНЛАЙН:
http://www.konami.jp/gs/kojima_pro/english

Напомним, что действие MGS4 развернется спустя много лет после событий второй части. Кодзима предвидит будущее. В будущем идет война.





НОВЫЙ ШЕДЕВР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ONIMUSHA

GENJI™





fun,
anyone?
PlayStation 2

ГЛЯДЯ НА РОЗОВЫЕ ЗАВОДСКИЕ ТРУБЫ, ЧУВСТВУЕШЬ СЕБЯ ТАК, БУДТО ПОПАЛ В КЛИП БРИТНИ СПИРС.

PlayStation Experience: Russion Version



НАИБОЛЕЕ СМЕЛЫЕ ОТБИРАЛИ У ЭТОГО ВОЯКИ ПУШКУ И ФОТОГРАФИРОВАЛИСЬ С НИМ НА ПАМЯТЬ.



ДЕВУШЕК-МОДЕЛЕЙ ЛЕГКО БЫЛО УЗНАТЬ ПО ГОЛУБОЙ ФИРМЕННОЙ ФУТБОЛКЕ.

На всякий пожарный

Стражи правопорядка появились на горизонте еще до открытия. Позже подкатили тяжелую артиллерию – пожарную машину. Также на стоянке была замечена машина реанимации; очевидно, представители Sony всерьез готовились госпитализировать геймеров, впечатленных суммарной мощью PS2 и PSP.





Дотошные поклонники приставок от Sony, конечно же, давно наслышаны о фирменной тусовке под названием PlayStation Experience. Культурное мероприятие (читай, шумная гулянка), которое с давних пор регулярно устраивается в разных частях света, – это редкий шанс для рядового геймера поближе познакомиться с новинками рынка.

Но кто бы мог подумать, что одна из таких выставок пройдет в России? Однако, несмотря на многочисленные препятствия и сложности, отечественная версия PlayStation Experience, состоялась в Москве с 16 по18 сентября. Причем, толпа геймеров всех возрастов, явившаяся по призыву Sony, выглядела счастливой и довольной. Не вдаваясь в детали, скажем, что свою главную функцию нынешняя PlayStation Experience выполнила на все сто: она познакомила людей с самыми современными играми, которым еще только предстоит поступить в продажу. NFS: Most Wanted – пожалуйста, Harry Potter and the Goblet of Fire – без вопросов, Soul Calibur III – да ради бога, 007: From Russia with Love – сколько душе угодно, и так далее. Всего на мероприятии было представлено более 50 игр для консолей PlayStation 2 и PSP. Жаль, что о вожделенной PlayStation 3 за три дня не было сказано не слова, зато пришедшие смогли прикоснуться к новейшему портативному чуду – PlayStation Portable. Все было организовано по накатанной схеме: стенды с привинченными к ним консолями охранялись толпой длинноногих красоток. И, как то ни парадоксально, не красотки, а именно портативная PlayStation привлекали внимание собравшихся. Очереди, окружившие так называемые PSP-бары, однако, не шли в сравнение с непробиваемой толпой, обступившей единственный закуток, где миловидная барышня





SOUL CALIBUR III ОКАЗАЛАСЬ НА РЕДКОСТЬ КРАСИВОЙ ИГРОЙ.



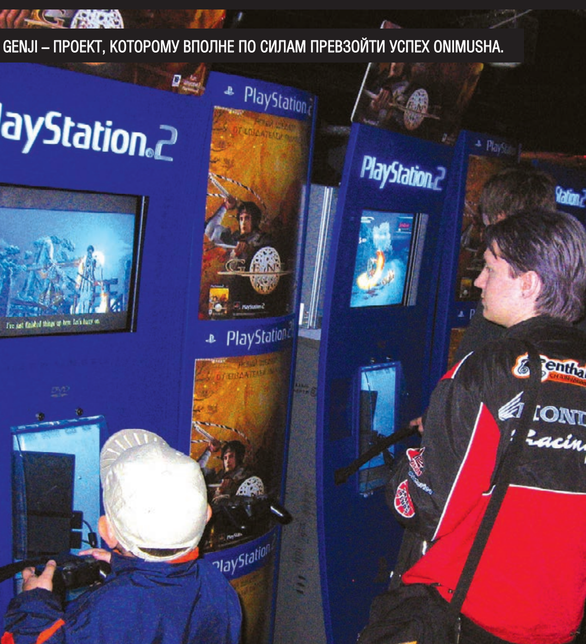
ОСНОВНАЯ ПЛОЩАДКА «ГАУДИ АРЕНЫ», СОВСЕМ НЕДАЛЕКО ОТ СЦЕНЫ. НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ ВИДНЕЮТСЯ PSP-БАРЫ.

Не обошлось...

Ни для кого не секрет, что на подобных мероприятиях пропадает оборудование, выставленное на стендах. PSExperience не стала исключением. За три дня было украдено семь консолей PS2 и столько же портативных PSP. Но самое обидное, что исчезли именно те консоли, внутри которых находился играбельный код еще не вышедших игр. Что это, совпадение или направленная акция?

ЧЕЛОВЕК ПРИНЕС С СОБОЙ ПЛЮШЕВОГО СОНИКА.

ГОРЯЧИЙ ДУЭТ ХИП-ХОПЕРОВ. УИЛЛ СМИТ БЫЛ БЫ ДОВОЛЕН!



GENJI – ПРОЕКТ, КОТОРОМУ ВПОЛНЕ ПО СИЛАМ ПРЕВЗОЙТИ УСПЕХ ONIMUSHA.



продавала приставки и игры по сниженным ценам.
Другим центром действа стал танцпол с примыкающей к нему сценой, на последней то и дело проводились конкурсы и делались анонсы. Все это поддерживалось выступлениями приглашенных звезд хип-хопа.
Выставка была формально поделена на несколько зон: спортивные игры, детские игры (те, где нет крови), игры для тех, которым стукнуло 16 (вот там кровь лилась рекой), плюс упомянутые PSP-бары и несколько оригинальных стендов с EyeToy. Особняком


СТЕНДЫ С EYE TOY ПРИВЛЕКАЛИ НАИБОЛЕЕ АКТИВНЫХ ГЕЙМЕРОВ.

Творчество

Несмотря на дождь, всерьез и надолго зарядивший одновременно с началом выставки, мастера граффити продолжали нести свое искусство в народ. Гордо наплевав на видеоигры, они тщательно вырисовывали кренделя баллончиками с краской на специально установленных холстах.




ОДИНОКИЕ ДЕВУШКИ-МОДЕЛИ В ТОЛПЕ КРОВОЖАДНЫХ ГЕЙМЕРОВ. ТАК И ХОЧЕТСЯ УТЕШИТЬ.


ВСЕМОГУЩАЯ «ТУРИЗМА» ПРЕКРАСНО ВЫГЛЯДЕЛА НА НОВЫХ ДЕМО-СТЕНДАХ ОТ LOGITECH.

Конкурсы и пляски

Дополнительное оживление в ход действа вносили то и дело возникавшие на сцене ведущие. Причем не кто-нибудь, а виджеи МузТВ: Куйбар, Alex D, Пашков и Понарошку. А вечером происходящее под свой контроль брали неутомимые Бачинский со Стилавиным. Все началось с демонстрации EyeToy и презентаций игр, затем постепенно перетекло в совершенно дикие затеи, вроде конкурса танцев. А еще была викторина, посвященная синему ежу. Запомните, друзья, Карабас-Барабас никогда не враждовал с Соником!

Организаторы призов не жалели: камеры Eye Toy, игры для PlayStation 2 и сами приставки слим-версии, а уж розданным майкам, кепкам и сумкам с фирменной символикой вообще не было счету. Вряд ли хоть кто-то ушел без подарка.




ИНТЕРЕСНО, ЭТО ФАНАТЫ ИЛИ ЧАСТЬ БРЕНДА?



В ДНИ ВЫСТАВКИ PSP МОЖНО БЫЛО КУПИТЬ ПО СПЕЦЦЕНЕ.


«КТО-НИБУДЬ! ОСТАНОВИТЕ ЭТОГО ПСИХА!»



стояли гоночные игры, среди которых, ясное дело, царствовала четвертая часть Gran Turismo.

Следует заметить, что никому и никогда не приходило в голову делать на PlayStation Experience какие-то сногсшибательные анонсы. Идея здесь в другом – познакомить «простой народ» с новинками рынка и постараться внушить, насколько пуста и бессмысленна будет их жизнь без консолей семейства PlayStation. PlayStation Experience, помимо основной – дневной – части, включала в себя еще и ночную дискотеку. Что позволяет (не без гордости!) отметить, что российская версия выставки получилась на удивление хардкорной: бар с пивом и сигаретами, море отнюдь недетских игрушек, плюс ночная гулянка. It's a Sony.

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ



Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Ларс Мартенсен (Lars Martensen)



КОМПАНИЯ:
4HEAD Studios

ДОЛЖНОСТЬ:
Основатель, генеральный директор

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
Die Fugger, The Guild

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Guild II

ХОББИ:
Семья

Многие меня спрашивают, как я стал игровым дизайнером. Все началось с… В 1991 году я купил Commodore C64, а в придачу парочку игр типа Scramble и Fort Apocalypse. Через полгода я начал изучать Basic, Assembler и C, попутно занимаясь музыкой.
В течение последнего семестра в школе мы с другом закончили нашу первую игру Die Fugger – симулятор торговли в Средние века для C64. Тогда еще можно было создать проект вдвоем за три месяца и успевать при этом учиться. По приколу мы послали нашу работу в немецкий компьютерный журнал ASM. У них была рубрика Microwave, в которой каждый месяц обозревались любительские проекты. Die Fugger стала лучшей с оценкой 10 из 12.
Через какое-то время нам позвонил Ади Бойко из компании BOMICO во Франкфурте и заявил, что хочет выпустить нашу игру. Сделка состоялась, и проект разошелся 10-тысячным тиражом. Мы стали богатыми! После следующего визита к Ади мы осознали, что и это еще не предел.
Летом того же года мы отправились в Париж в Coktel Vision для разработки французской версии Die Fugger под Atari-ST совместно с Corneil. Кое-как преодолевая языковой барьер, мы пофиксили порядка 250 багов в новой версии за пару дней.
В армии мы с другом работали над Albyon, игрой, которая должна была стать в два раза больше и лучше Ultima V во всех аспектах. На полпути к финалу нам пришлось прекратить работу над проектом из-за того, что коллега серьезно заболел.
В 1991 году я приобрел свой первый PC. Заработанных когда-то денег уже практически не осталось. Вскоре мы с другом создали Smuggle The Bean, пародию на «Тетрис». Но это все не то… В 1995 году совместно с Sunflowers, создателями серии Anno, мы начали работать над Die Fugger II. Ребята помогали нам с графикой, а мы занимались программированием и музыкой. В мае проект попал на прилавки и сразу же – на четвертое место в чартах.

Продолжение следует...



ЦИТАТА:
В течение последнего семестра в школе мы с моим другом закончили нашу первую игру Die Fugger – симулятор торговли в Средние века для C64.

M.V.Разумкин

razum@gameland.ru





СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Final Fantasy Tactics Advance
- Ragnarok Online

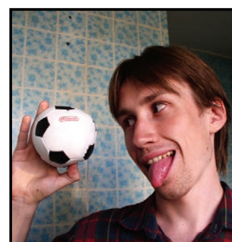
Даже не верится, что в России состоялась PS Experience, пусть и региональная, пусть небольшая. Зато это была первая отечественная игровая выставка. Тысячи простых геймеров получили возможность посмотреть на игры, которым еще только предстоит появиться в продаже. Про возможность «протестить» PSP я вообще не говорю.

МЫ – это вот

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru





СТАТУС:
Чувак с языком

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- One Piece: Grand Battle
- Metal Gear Acid

У меня есть проблема с PSP. Приставка слишком маленькая, кнопки расположены слишком близко к краю – чтобы давить на них, приходится дугой выгибать большие пальцы, чего я не имею привычки делать в повседневной жизни. И десять часов игры в Metal Gear Ac!d оборачиваются совершенно дикими ощущениями. Это мне одному так повезло, что ли?

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	Fable: The Lost Chapters
2	Psychonauts
3	GTA: San Andreas
4	Battlefield 2
5	EverQuest II
6	World of Warcraft
7	Guild Wars
8	Myst V: End of Ages
9	Блицкриг 2
10	Bloodrayne 2

КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Everybody's Golf	PSP
2	Mortal Kombat: Shaolin Monks	PS2, Xbox
3	Tekken 5	PS2
4	Pac-Pix	DS
5	Metal Gear Acid	PSP
6	God of War	PS2
7	Destroy All Humans!	PS2, Xbox
8	Riviera: The Promised Land	GBA
9	Rebelstar Tactical Command	GBA
10	Gran Turismo 4	PS2

ИГРА НОМЕРА







Everybody's Golf стр. 112

Вторжение популярной серии симуляторов гольфа от Clap Hanz на PSP, как и следовало ожидать, оказалось триумфальным. Никогда еще спорт аристократов не был так весел, ярок и близок к народу.

- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Гармоничное сочетание разухабистого веселья и серьезной симуляции гольфа; перекатывание мячика от лунки к лунке перемежается игрой «в куклы» с героями.
- **ГРАФИКА:** Мультяшные, нарочито яркие задорные персонажи и детально проработанные пейзажи. Всем понравится!
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Замечательный способ скоротать время. Если, конечно, вы любите гольф.

Обратите ВНИМАНИЕ



Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик aka Jmurik

alik@gameland.ru



СТАТУС: Guild Master

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Ragnarok Online

До платного периода осталось совсем немного... Замки, новые локации, боссы и так далее, а я к этому, чем дальше, тем меньше готов. Все лучше понимаю, что неправильно качался, что не туда тратил деньги да и ваще... А когда думаю, сколько потратил на это времени, становится совсем грустно... Что же делать?..

Константин Говорун



wren@gameland.ru



СТАТУС: Турист

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Makai Kingdom

Десять часов в самолете, пять разницы во времени. Это Токио. Четыре и три – Лондон. Тринадцать и одиннадцать – Лос-Анджелес. Мотаться на другой конец земного шара, чтобы посмотреть на новые игрушки, – мечта любого геймера или же намеренное издевательство над своим здоровьем? Думаю, через пару-тройку лет я отвечу на этот вопрос.

Александр Трифонов



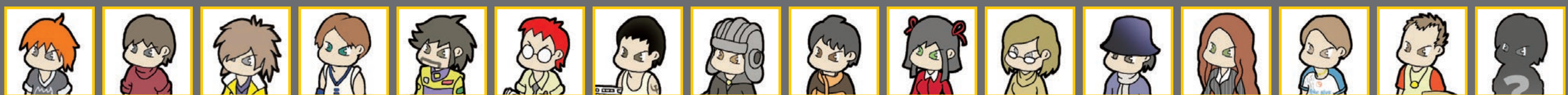
operf1@gameland.ru



СТАТУС: Редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Осеннюю депрессию

Осень. Сотрудники срочно меняют футболки на свитера, а солнце садится все раньше. Небо затянула серая хмарь, прямо как в родном Питере. Здравствуй, ностальгия, не ждал. И пока половина редакции в разъездах, работа над номером кое-как продвигается. Ведь представление должно продолжаться!



Юрий «Voron» Левандовский



voron@gameland.ru



СТАТУС: Боевой тренер щенков

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Nintendogs
- Urban Reign

Да и в мой дом все же пробралась DS, помогла этому одна единственная игра, которая для меня на ней существует – Nintendogs. Моя Лилит хоть и не подает лапы по команде, зато отлично ловит фрисби, уже в Master Class пробрались. В перерывах между возней со щенком во всю молочу по кнопкам в Urban Reign. Что? Номер, говорите?...

Артем «cg» Шорохов



cg@gameland.ru



СТАТУС: Влюбленный Спаситель Китан

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Mortal Kombat: Shaolin Monks
- Quake 2
- Project Rub

Люблю Playstation 2 за то, что для нее существует дикое множество самых сумасшедших игр. Люблю GameCube за эксклюзивы и оригинальность. Люблю Xbox за то, что все самое красивое – именно на нем. Люблю PC за стратегии и шутеры. Люблю Nintendo DS за этот совершенно безумный креатив. А не многовато ли? Как считаете?

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС: Deviruchi на побегушках

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Nintendogs
- Devil May Cry 3
- WarioWare Touched!

Не могу нарадоваться на Данте: лихо прыгает, кадрит симпатичных девчонок, а кроме того умеет садиться и подавать лапку по команде. И даже красный ошейник носит! Nintendogs покоряют редакцию, несмотря на сдачу номера. Настоящую собаку виртуальные щенята не заменят, но не влюбиться в них просто невозможно.

«ОСНОВАНО НА РЕАЛЬНЫХ СОБЫТИЯХ»



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

Почтовый ящик любого игрового журнала так и ломится от писем с вопросами: «как стать автором?», «как попасть к вам на работу?». Для читателей игровая журналистика – просто мечта: люди с дипломом журфака за пазухой работают в роскошных офисах и сутки напролет сидят за свежими игрушками (конечно же, задолго до официального релиза), общаются с разработчиками «на ты», вечера коротают на презентациях, а под настроение выбираются на очередную выставку за рубеж. Я знаю, потому что когда-то сам так думал.

Но это все приятные дополнения к главному призу. Каждый хочет прославиться, заявить о себе хоть как-то, и игровая пресса – чем не способ? «А вы слыхали? Поставили семерку! Да автор игру-то хоть видел?» Обличительные письма, пересуды на форумах, обиженные издатели – сладкие плоды одной-единственной статьи. Но в жизни, как оно обычно бывает, все намного проще – и сложнее одновременно.

Что толкает на тернистый путь? Да любой более-менее известный сайт, на который ты наткнешься. Приглядываешься, оцениваешь, и рано или поздно в голову закрадывается мысль: «Да ведь я могу не хуже!». Мысль, в общем-то, правильная, поскольку сайт делает кучка энтузиастов в свободное от работы и учебы время. Но уже при первой попытке написать небольшую заметку трудности сыплются как из рога изобилия. Сумбур в голове крайне неохотно превращается в осмысленный текст, и остро жалеешь о давно забытых уроках русского языка. Оказывается, все эти деепричастные обороты и страдательные залоги, которыми мучают школяров, стоило и подзубрить, чтоб не ломать всякий раз голову: куда ж тут ставить запятую и как увязать слова?! Когда дойдет, что ученье – свет (кто бы мог подумать!), остается лишь кусать локти. И вновь садиться за учебники. Впрочем, убеждать будущих авторов браться за ум, когда есть возможность, бессмысленно: пока гром не грянет, мужик не перекрестится.

Грамотность – лишь полдела. А ведь нужно различать достоверность источников, отсеивать слухи, просматривать десятки новостных сайтов. За крохотным текстом про новое интервью стоит несколько часов работы. Нужно не только понять, о чем говорят разработчики, но сравнить, проанализировать, выделить крупицы свежей информации. Обзоры или превью – разговор отдельный. При желании пишутся очень быстро. Но материал, который стоит читать, одним махом не состряпаешь. Многократное вычитывание, проверка ляпов…

Так и возгордиться недолго: «вот я какой – пишу, несколько тысяч человек читают». Но тут тебя приглашают поработать в журнале. И снова все, что знал, приходится забыть. Жесткие сроки и объемы, правила подачи материала и допустимая лексика, а главное – беспощадные карательные меры, потому что на сайте ты сам себе хозяин, а для журнала день задержки может вылиться в огромные расходы, и церемониться с тобой никто не станет. Из развлечения игры превращаются в рутину. Пройти хотя бы до середины; сделать десять скриншотов; написать, отправить и стереть с винчестера и из памяти. Новинкам уже не радуешься: и так все видел, щупал, проходил.

Вот тут-то, пожалуй, и становятся редакторами. Полученный опыт используешь, чтобы все авторы радовали читателей четкими фактами, живым изложением и толикой юмора. Ведь редактирование – не просто расстановка запятых (этим занимается корректор, а вообще-то автор должен присылать грамотные тексты). Нет, проверка фактов, правка стиля: надо не только прекрасно разбираться в каждом жанре, но по обстоятельствам бывать экспертом по динозаврам Мелового периода или французским танкам времен Первой мировой. Превратить безыскусную фразу в изящную, осушить «воду» и выкорчевать канцелярит, подобрать синонимы к часто повторяющимся словам (беда вселенского размаха, между прочим). И при этом сам редактор зачастую незаметен, лишь изредка он напоминает о себе в статьях по проектам, про которые хочет поведать лично. Подписи в анонсе и содержании номера, в галерее и возле артов – вроде бы мелочи, но кто-то должен это делать.

И это только одна сторона медали. Ведь нужно подбирать и воспитывать новых авторов, встряхивать слишком обленившихся «старичков», выбивать из издателей и разработчиков эксклюзивные материалы. Круглосуточно включенная «аська», почтовый архив гигабайтных размеров, звонки, встречи, переговоры… Лесть и угрозы, скандалы и упрашивания, беготня от одного коллеги к другому и вечный дамоклов меч – сдача номера в печать. О, эти исправления в последний момент и покосившаяся верстка! Тяжелый, нервный, изматывающий труд.

Но знаете, есть нечто, что держит в офисе допоздна, заставляет садиться за компьютер дома. Быть может, «чувство локтя». Подобно бойцам в осажденной крепости, где каждый человек на счету, члены редакции сражаются с дедлайном, пренебрегая сном, едой и отдыхом. А может, радость творца: видеть, как разрозненные тексты, картинки, страницы и развороты чудесным образом складываются в новый номер. Это работа, на которой каждый день прожит не зря. Это коллеги, с которыми запросто можно обсудить новую задумку Уила Райта и ценовую политику Microsoft.

Ну а как же «приятные дополнения к главному призу»? Полноте, это всего лишь часть работы, к тому же розы без шипов не растут. Хотя приятно, конечно, когда очаровательная блондинка объясняет тебе тонкости прокачки персонажей в Ragnarok Online. Слава? Возможно. Но приходит она не со скандальными публикациями и хвастовством на форумах. Работа через «не могу», усталость и лень, в трудные времена и сжатые сроки. А впрочем, как и в любом другом деле. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ГАЙДЗИН В ТОКИО



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Эта страна расположена в часе лета от России и десяти – от Москвы. Автомобили ездят по правой стороне дороги, сеть метро может поспорить с лондонской по запутанности, небоскребы и древние храмы разбросаны по городу в художественном беспорядке. Здесь живет очень много людей – почти столько же, сколько в России, и, что самое удивительное, почти все они – самые настоящие японцы.

Все в Японии не так, как у нас. Но, что важно, и не совсем так, как принято считать. Классические мотивы вроде самураев с гейшами не исчезли – ушли на второй или даже третий план. Женщин в кимоно можно встретить по большим праздникам. Возможно, поэтому купить традиционные сувениры в Токио практически невозможно (лучше всего это делать в аэропорту) – все лавочки подобного типа забиты плюшевыми микки маусами и брелоками с американским (!) флагом. Увы, только поклонение перед всем западным может здесь сравниться с любовью к аниме. В масштабах всей страны, правда, и то, и другое не столь уж заметно. Да, в метро читают мангу, но реже, чем у нас – книги. На мобильных телефонах играют больше, чем на портативных консолях. Реклама с анимешными девочками висит повсюду, но гораздо чаще – с красивыми живыми японками. Аниме, видеоигры и миллионы их поклонников растворяются в массах, и среднестатистический японец, который встретится вам на улице, – совершенно обычный на наш русский взгляд человек. Выпивает, кстати, он тоже будь здоров - особенно в пятницу вечером...

Если сесть в метро и выйти на некоторых ключевых станциях, то вот тут-то и начнется настоящее веселье. На Гиндзе можно забрести в Sony Building и вдоволь наиграться с собачками Айбо. В небоскребе Роппонги Хиллз обитает тот самый робот от Toshiba, которого очень любят показывать в новостях на нашем центральном телевидении. Харадзюку - излюбленное место тусовки девочек, которые любят одеваться самым сумасшедшим образом, – что-то вроде косплееров-фристайлеров. Наш А. Купер пришел в восторг и пару часов потратил на импровизированную фотосессию. Но, естественно, любой настоящий поклонник аниме и видеоигр первым делом обязан отправиться на Акихабару... И очередной шок. Найти здесь можно практически все, но на это придется потратить уж очень много времени. В репортажах отсюда обычно рассказывают о пятиэтажных магазинах с играми, аниме, фигурками и прочими прелестями. На деле этажей может быть и семь, но каждый из них – площадью с московскую трехкомнатную квартиру. Плюс в том, что ассортимент в разных магазинах одного направления почти не повторяется, – ходить можно и нужно по всем, и скучно не будет. В каждом что-то одно уж точно приглянется. Минус заключается ровно в том же, – отыскать одну конкретную фигурку любимого персонажа необыкновенно сложно, никогда не догадаешься, где именно она может лежать. Поэтому и приходится переходить из здания в здание, обрастая пакетами с покупками. Удобнее было бы иметь один большой супермаркет, где все разложено по полочкам и отсортировано по алфавиту (пусть даже японскому), но увы...

Выставка Tokyo Game Show, в отличие от E3 или ECTS, проводится за пределами города, но система общественного транспорта без проблем справилась с десятками тысяч сумасшедших японских геймеров. Легко добрались туда и мы. Кстати, попутно развеялось и еще одно навязанное мне представление о стране – якобы здесь никто не говорит по-английски. Ничего подобного. Поболтать с японцами за жизнь на языке Шекспира не получится, объясниться на нем – легко. Жесты и обрывки знаний о японском пригодились лишь в совершенно диких местах. В метро станции подписаны по-английски, объявления на основных ветках зачитываются на двух языках, в ресторанах есть меню для гайдзинов. Во всех точках, где могут оказаться туристы, – от гостиниц и полицейских будок на оживленных перекрестках до собственно Tokyo Game Show – работают люди, которые смогут им помочь. Поэтому, если финансовое положение позволяет хотя бы один раз посетить Японию вообще и выставку в частности, сделать это стоит. Поиграть на Tokyo Game Show, однако, вдоволь не получится. Первый день выставки закрыт для простых смертных, а вторые два могут свести с ума даже закаленного E3 и PlayStation Experience геймера. Возле каждой мало-мальски интересной игры стоит длинная очередь желающих заценить ее. Ждать полчаса, а то и дольше, – далеко не самое интересное занятие. Зато можно поглядеть на чисто японские проекты, которые никогда не будут локализованы на Западе, сфотографироваться с красивейшими местными девушками и посмотреть на косплееров. Последние меня шокировали – все-таки, изображение героев аниме и видеоигр гораздо лучше удается японцам. Один их косплеер стоит десяти наших – такова правда жизни…

В отличие от E3, на TGS есть множество специализированных магазинчиков с мерчандайзом – как анимешным, так игровым. Capcom и Konami имели даже собственные фирменные торговые точки, у которых выстраивались особенно гигантские очереди. Зато заполучить халявные футболки, постеры и плюшевые игрушки гораздо проще на E3. Призов было немало, но с обязательным заполнением анкеты на японском. По той же причине не удалось поучаствовать и в турнире по Soul Calibur III. Придется все же доучивать язык…

Самолет авиакомпании JAL вылетел в Москву строго по расписанию. Разносившая настоящий зеленый чай (продающийся у нас не то чтобы плох, он принципиально другой) стюардесса мило улыбнулась, покосившись на пакет с анимешными фигурками, – «сугой омотя!». Сугой, и вправду сугой. Токио – город, куда хочется вернуться. Пусть даже придется ждать целый год. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





ДНИ ГРОМА ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА E3 2005

Более 90 легендарных болидов 60-70х годов (Porsche 906, Lotus Elan, Mercedes 300 SL и многие другие) и 25 оригинальных треков GT FIA. Реалистичная физика, звук настоящих машин и отменная графика – все это Золотой век автомобильных гонок – GT Legends!









ЛУЧШИЙ ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР ДЛЯ PC ЭТОГО ГОДА!











НИ СЛОВА ПРО ТОКИО



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Есть огромное искушение превратить эту колонку в гигантский новостной блок о Metal Gear Solid 4, о господах Кодзиме и Синкаве, о том, что Ликвид и Оцелот будут делать в Acid 2 и как Синта Нодзири бинокль выдумывал. Но у нас на это есть раздел новостей, да и токийские возвращенцы на TGS не лаптем щи хлебали. Давайте поэтому поговорим о другом. Например, об аниме-журналах.

Долго ходили слухи о том, что наш издательский дом запустит наконец-то полноценный журнал об аниме, который вырастет из рубрики «Банзай!». И перестаньте, пожалуйста, спрашивать об этом. Решение было принято не нами – большие боссы исследовали рынок и пришли к выводу, что такой журнал загнется через несколько номеров после выпуска. И как бы мы теперь ни хотели расширить «Банзай!», а по регламенту не положено. Между тем, как раньше народу были нужны аниме-журналы, так они нужны ему и сейчас. И пару лет назад – задолго до того, как я стал «спецкорреспондентом» в «Стране Игр» – мы решили его сделать.

Вернее, решили не «мы», а энтузиасты Михаил «Matrox» Ульянов и Сергей «Oscar_6» Харламов. Выпускать журнал им хотелось, денег у энтузиастов было как всегда, поэтому стартовые, черно-белые номера (первого в России аниме-журнала!) AnimeMagazine были полностью скопированы с материалов онлайн-издания журнала animemagazine.ru. Как это можно было продавать (и продать!) – я не знаю, ибо историческая и художественная ценность издания явно стремилась к нулю. Первые номера сами авторы продавали на первых аниме-вечеринках (в те стародавние дни, когда фэндом еще не делился на тех, кто ходит на вечеринки и на всех остальных). К третьему номеру редакция окончательно отказалась от услуг создателей http://animemagazine.ru (качество материалов в котором до сих пор оставляет желать лучшего) и журнал отправился в свободное плавание. Он спокойно рос и развивался вплоть до судьбоносного восьмого номера. Затем, как принято выражаться у маркетологов, в журнале был произведен «ребрендинг» – сменилась концепция, появились четкие рубрики, диск-приложение, дизайн от арт-группы LAMP. Вся сотня страниц стала полностью цветной. Восьмой номер с Azumanga Daioh на обложке – это была бомба. Anime*magazine стал настоящим аниме-журналом от фанатов и для фанатов, – и работать в нем было даже интереснее, чем его читать. Мы получали за работу смешные гонорары – в лучшем случае всего в три раза меньше, чем в «СИ», но мы знали, что anime*magazine – это приключение. Мы ездили по фестивалям, фотографировали, писали отчеты, собирались на кухне и устраивали мозговой штурм – как можно сделать журнал еще лучше? Лишенный бюрократии и корпоративного духа, построенный на энтузиазме и огромном труде нескольких человек (весь журнал верстался, как правило, одним из редакторов), anime*magazine был слишком прекрасным, чтобы существовать на этой планете. Девятый номер, с Бато из Ghost in the Shell: Innocence на обложке, стал последним. Десятый номер, лучший из всех, был готов к печати, – но так никогда и не был опубликован. Причина – из журнала ушел финансовый спонсор. Anime*magazine слишком сильно опередил свое время. Издание о новейшем аниме, которое не всегда можно было достать даже в фэнсабах, оказалось не нужным массовой аудитории, а бездушные инвесторы чихать хотели на все, что не приносит мгновенной прибыли. На официальном сайте журнала (http://animag.ru) сейчас написано, что «журнал не выходит с лета 2004 года по техническим причинам. Мы работаем над возрождением журнала. Как только появятся новости, мы обязательно сообщим». Я прекрасно помню, как в начале этого года Михаил Ульянов убеждал меня, что anime*magazine заново начнет выходить летом 2005-го. И я прекрасно помню, как я ему не поверил.

Кто теперь будет выпускать аниме-журнал? Я загружен в «СИ», Мишка Ульянов и Серега Харламов – основатели издательского дома «Сакура-Пресс» – издают первую в России мангу «Ранма 1/2» (японские комиксы приживаются в широких массах читателей немного лучше аниме-журналов). Anime*magazine прожил недолго, но мы помним и будем помнить каждый его номер. Если дела с мангой пойдут в гору, то у журнала есть надежда на возрождение.

Ушедшие из anime*magazine инвесторы теперь работают с MC Entertainment. Главный российский прокатчик финансирует и снабжает информационной поддержкой второй (а теперь – единственный) аниме-журнал «АнимеГид» под редакцией Валерия Корнеева. История «Гида» еще интереснее, но, боюсь, никто кроме самого А.Купера и Дмитрия Федоткина (главы MC) не знают всего, что происходило с журналом.

P. S.: Нас постоянно спрашивают, как можно стать автором в журнале. На самом деле, это не сложно, нужно только всерьез захотеть. «Стране» всегда нужна свежая кровь, но кандидаты должны доказать, что достойны работы в «СИ». И у человека с опытом шансов намного больше, чем у новичка с улицы. Не стоит думать, что мы попали в редакцию по мановению руки неведомого волшебника. Я вам не скажу за всю Одессу, но я, например, работал в таких местах, о которых теперь даже вспомнить стыдно – засмеют. Ничего, пережил. Набрался опыта, научился складывать буквы в слова, слова – в предложения, а предложения в абзацы, и вот приветствую вас теперь со 108 страницы «СИ». ■

Ссылки в тему:

http://animag.ru – сайт anime*magazine. До сих пор работает
http://aniguide.ru – сайт журнала «АнимеГид» под редакцией В. Корнеева
http://animemagazine.ru – сетевой трэш-журнал об аниме

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



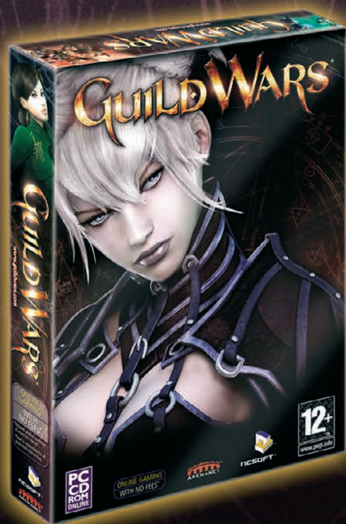




О ТВОИХ ПОДВИГАХ СЛОЖАТ ЛЕГЕНДЫ

GUILD WARS®

БЕСПЛАТНАЯ
ИГРА ОН-ЛАЙН*



Наслаждайтесь бесплатной и безопасной игрой на серверах Guild Wars.

Откройте для себя динамично развивающийся мир с постоянно обновляющимся содержанием.

*Требуется лицензионная копия игры и доступ в Интернет. Все расходы, связанные с Интернетом, берет на себя игрок.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ

Рекомендованная розничная цена 1200 рублей!

Внимание! Не приобретайте продукт, на котором отсутствует упаковка. Проверяйте комплектацию: в коробке с игрой должен находиться **клиент игры**, **два мануала** и **карточка активации эккаунта**.




NCSOFT®

www.guildwars.com
www.guild-wars.ru




PC


PLAYSTATION 2


GAMECUBE


XBOX


GBA


N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Fable: The Lost Chapters

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Порт ли я тормозящий или право имею?

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Lionhead Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.lionhead.com/fabletlc

Предположим, что вы уже играли в Fable на Xbox и знаете, что это – нашумевшая ролевая игра от Питера Мулине, где действия главного героя накладывают отпечаток и на весь игровой мир, и на внешность персонажа. В сущности, вся игра – огромная «генерация персонажа», растянувшаяся на пятнадцать часов: добрые герои приобретают милые улыбки и нимб над головой, у злых появляется угрожающий оскал и проклевываются рожки. Fable – редкая в наше время действительно ролевая игра, герой которой может не только бить мечом, стрелять из лука и колдовать, но также шутить, угрожать, врать, ухаживать за девушками, жениться (и разводиться!), искать клады, напиваться, грабить дома односельчан, воровать яблоки с прилавков, играть в карты – словом, вести полноценную общественную жизнь. А если не играли на Xbox и всего вышеперечисленного не знаете, то прочитали в первых трех предложениях. Вопрос, поэтому, такой: насколько PC-версия Fable жизнеспособна на фоне прочих современных компьютерных RPG?

Мы помним совершенно кошмарное издание Metal Gear Solid 2: Substance для PC, играть в которое без геймпада было никак нельзя. С Fable: The Lost Chapters ситуация прямо противоположная: в нее нельзя играть с геймпадом. Геймплей и управление были полностью переделаны для персональных компьютеров, и вот закономерный результат: играть на PC приятно и удобно. Мышь отвечает за атаки, вид от первого лица и блок (настоятельно рекомендуется контроллер «с колесиком») и полусвободную камеру, которую можно приближать или удалять. Главные кнопки на клавиатуре – WASD и прилежащие к ним; на них и развешаны самые нужные действия. Функциональные клавиши дают мгновенный доступ к разным окнам интерфейса (если вы сможете запомнить, какая за что отвечает), а цифры работают как обычные горячие клавиши в любой MMORPG. Внизу игрового экрана расположена панель с пустыми ячейками, от единицы до девятки, на которые можно назначить все что угодно – эликсиры, оружие, подарки, действия – при помощи простого и понятного метода drag'n'drop. Интерфейс вообще серьезно изменился по сравнению с версией для Xbox, стал яснее, и теперь вы всегда видите, какая кнопка за что отвечает. Остались, конечно, консольные пережитки вроде надписи «идет сохранение игры, не выключайте компьютер» и кнопки выхода из игры, почему-то запрятанной в меню Options, – но, как говаривал кот Леопольд, неприятность эту мы переживем.

PC-версия игры зовется Fable: The Lost Chapters, и это неспроста. Игра, что вышла на компьютерах, отличается от консольной Fable не только интерфейсом. Игровой мир стал чуточку больше, появились новые задания, новое оружие и одежда – но

Хороший, плохой... Какая разница?

Почти в каждом квесте есть пара решений – хорошее и плохое. Обратившиеся ко злу выглядят страшнее и пугают крестьян одним своим видом. Настоящие герои носят сияющие доспехи, их встречают аплодисментами и провожают криками «ура!». Но если нужно соблазнить девушку – проблем нет ни у кого. Одел платье посимпатичней, причесался, побрился, сделал модную наколку – и она твоя.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Крепкая графика, современный движок, отличное управление с мыши и клавиатуры, новаторский подход к идее action/RPG.



Минусы:
Нестабильная частота кадров, суматошные битвы, туманный интерфейс и странноватая система сохранения.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Восхитительная игра, напоминающая, что первые две буквы в аббревиатуре RPG означают «отыгрыш роли», а не «убивать все подряд ради XP».



Отвечая на вопрос

Автор статьи так увлекся рассказом про Fable, что забыл ответить на вопрос, поставленный в первом абзаце. На вопрос этот он отвечает вопросом: покажите мне современные компьютерные RPG!? Dungeon Siege 2? Dungeon Lords? Sacred Underworld? Так вот, на фоне этих развлекалочек истинно ролевая Fable – произведение искусства.



МОЖЕТ, С ЛИЦЕВОЙ АНИМАЦИЕЙ У ЗДЕШНИХ ГЕРОЕВ НЕ ВСЕ ТАК ХОРОШО, КАК ХОТЕЛОСЬ БЫ, НО НА КАРТИНКАХ ОНИ ВЫГЛЯДЯТ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ ПОЧТИ ЖИВЫЕ БОРЦЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ ИЗ HALF-LIFE 2.



ВАМ НАДО МЕНЬШЕ ИГРАТЬ В METAL GEAR SOLID, ЕСЛИ ВЫ УМУДРЯЕТЕСЬ НАЙТИ РАЙДЕНА В КАЖДОЙ ВТОРОЙ ИГРЕ.

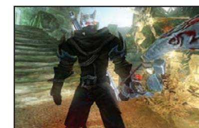

ГЕРОЙ НАЧИНАЕТ ИГРУ СОВСЕМ РЕБЕНКОМ. ВЫ НЕ МОЖЕТЕ НАПРЯМУЮ КОНТРОЛИРОВАТЬ ВНЕШНОСТЬ ПЕРСОНАЖА – ОНА ЦЕЛИКОМ ЗАВИСИТ ОТ ЕГО ПОВЕДЕНИЯ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

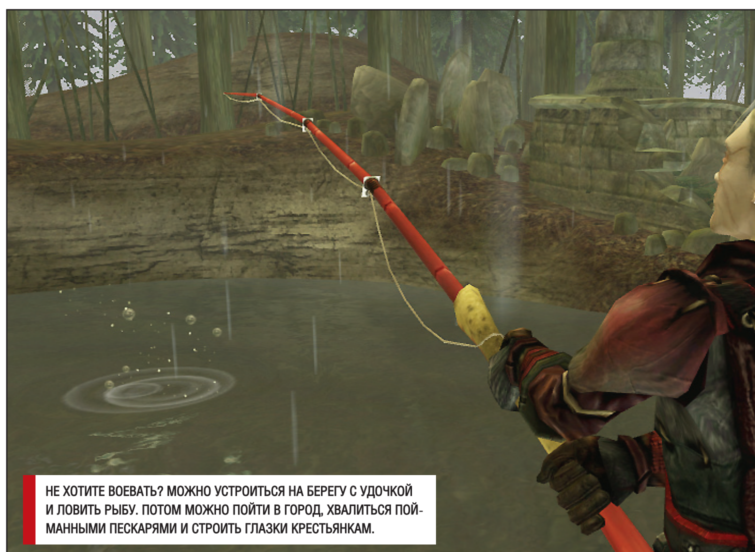

Dungeon Siege 2

БОЛЬШЕ, ЧЕМ


Fable

В сущности, вся игра – огромная «генерация персонажа», растянувшаяся на пятнадцать часов.

если вы не играли в консольный Fable, вы и не подумаете, что в игру было что-то добавлено, настолько незаметны эти обновки. Можно пройти ее до конца и не узнать, например, что в The Lost Chapters есть редактор татуировок, потому что весь редактор – это текстовый файл Custom Tattoo Tutorial.txt, где расписано, как делать татуировки при помощи любой графической программы. Кстати о графике: выглядит Fable: The Lost Chapters так, словно изначально создавался для PC. И тем, кто не видел эту чудесную игру на Xbox, купить ее для PC решительно необходимо. Так уж повелось, что каждая игра Питера Мулине открывает новое измерение в своем жанре. И Fable – не исключение. ■


НЕ ХОТИТЕ ВОЕВАТЬ? МОЖНО УСТРОИТЬСЯ НА БЕРЕГУ С УДОЧКОЙ И ЛОВИТЬ РЫБУ. ПОТОМ МОЖНО ПОЙТИ В ГОРОД, ХВАЛИТЬСЯ ПОЙМАННЫМИ ПЕСКАРЯМИ И СТРОИТЬ ГЛАЗКИ КРЕСТЬЯНКАМ.


ХОТИТЕ ВОЕВАТЬ? ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРИШЕЛ В МИР «УБИВАТЬ ВСЕ ПОДРЯД РАДИ XP», В ИГРЕ НАЙДЕТСЯ ДОСТАТОЧНО ПОДЗЕМЕЛИЙ.

Детство, отрочество, зрелость









Автор:
Максим Поздеев
bw@game24.ru





Everybody's Golf

Лошадь заходит в бар, подходит к стойке, а бармен ей и говорит: слушай, а чего у тебя такая длинная морда?

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Clap Hanz
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.claphanz.co.jp

Ну, как вам вынесенный в подзаголовок анекдот? Не смешной, правда? И правильно, потому что это есть необъяснимый иностранный юмор, в переводе с английского шутка теряет всякий смысл. Конечно, можно долго и нудно разъяснять ее суть, но веселее от этого все равно не станет. Ровно такая же петрушка и с гольфом – вы его либо понимаете, либо нет, третьего не дано. Можно досконально изучить правила, посмотреть трансляции с турниров, почитать умные книжки на тему, но если сама идея катать мячики по холеным газонам с искусно расставленными препятствиями вас не вдохновляет, – это диагноз.

Собственно, от ответа на вопрос «нравится ли вам гольф?» и зависит, придется ли по душе игра Everybody's Golf (EG), разработанная небольшой японской компанией Clap Hanz для консоли PlayStation Portable. Если нравится – дуйте в магазин хоть сейчас. А коли нет, то изюм, которым нашпиговали свое блюдо гораздые на выдумки повара, геймплей не подсластит. Любопытствуете, что же такого они втиснули? О, много всего! Вот, например, персонажи. Прекрасно анимированные chibi-куклы скачут, бегают, корчат рожи и скалят зубы, изо всех сил стараясь раззадорить игрока. Это вам не угрюмый негр из Tiger Woods PGA Tour, в EG на персонажах чуть ли не вся игра держится. Подопечных полагается холить и лелеять: взамен они со временем проникаются к нам симпатией, что открывает доступ к новым способностям. Обязательно нужно их со вкусом одеть: в закромах EG великое множество шапочек, маечек, шортиков и прочего барахла с барских плечиков куклы Барби.



Яркая, сочная графика, задорное звуковое сопровождение (герои игры щебечут без умолку, с жаром комментируя каждый удар по мячу) и возня с персонажами превращают EG в этакую невинную забаву для детей младшего школьного возраста. Но под налетом сахарной пудры скрывается суровая, как Бэтмен, физическая модель, которой позавидовал бы любой симулятор гольфа. Виды покрытия, типы клюшек и мячей, направление и скорость ветра, погодные спецэффекты, угол наклона газона – сложная механика игры начинает работать сразу после первого удара по мячику, скрупулезно просчитывая результаты каждого действия. Спустя пару дней, когда беснующихся на экране героев и их уморительные ужимки перестаешь замечать, на первый план выходит сам гольф; соглашаясь на очередной турнир, думаешь уже не о новой кепочке, которую дадут в случае победы, а о том, как докатить до противоположного конца поля и загнать в лунку проклятый мячик, уложившись при этом в отведенные четыре удара. ■

Все любят гольф!

Серия Everybody's Golf пользуется огромной популярностью и в Европе, и в США, и, конечно же, в Японии. К примеру, четвертая часть этой игры, вышедшая для PS2 в конце прошлого года, только за первый месяц продаж разошлась в Стране восходящего солнца тиражом порядка миллиона копий.





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5



Наше резюме:
Приятный во всех отношениях, не слишком требовательный к игроку и в то же время весьма увлекательный симулятор гольфа.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК СЕРЬЕЗНО, КАК
Tiger Woods PGA Tour

ТАК ЖЕ ВЕСЕЛО, КАК
Outlaw Golf 2

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Замечательная графика, приятный дизайн, достойная физическая модель, увлекательный игровой процесс.



Минусы:
При исполнении сложных ударов возникают трудности с управлением, повторяющиеся вопли персонажей со временем начинают раздражать.



ПРИ ДОЛЖНОМ УСЕРДИИ ЛЮБОЙ УДАР МОЖНО ПРЕВРАТИТЬ В КРАСОЧНОЕ ШОУ.

ВСЕ ШЕСТЬ ЭТАПОВ ИГРЫ РАДУЮТ ГЛАЗ РОСКОШНЫМИ ПЕЙЗАЖАМИ. ВОТ ТУТ У НАС, НАПРИМЕР, АЛЬПЫ.



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Kojima Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PSP

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=83

Metal Gear Ac!d



Солид Снейк возвращается в самой необычной игре со словами Metal Gear в заголовке.

Смена жанра приятно разнообразит вселенную Metal Gear: хотя PSP-вариация приключений Солида Снейка формально может по-прежнему считаться стелс-боевиком, на деле это карточная игра в духе Magic: The Gathering. Игра глубокая, хитрая, сложная и неторопливая – настолько неторопливая, что место ей, кажется, вовсе не на портативной консоли. Тем не менее.

Сложно сказать, насколько позитивно воспримет Ac!d рядовой фэн Solid-серии. С одной стороны, мобильная версия сохранила классические признаки творения Хидео Кодзимы – навороченный оригинальный сценарий и совершенно невероятных персонажей, продолжительные сюжетные ролики и упор на навыки диверсанта в бою; но, с другой стороны, геймплей проекта уже не вписывается в определение «динамичный экшн». Хотя Снейк проникает на военные базы, отстреливает террористов и прячется в коробке, вы управляете им опосредованно – через игральные карты. Изначально игроку доступна небольшая колода (все они связаны с теми или иными героями или оружием из Metal Gear), каждая карта задействует определенные возможности – будь то передвижение по уровню на n-ное количество клеток, атака, защита или временное изменение статуса героя. Помимо помянутой уже Magic: The Gathering, Ac!d напоминает настольную пошаговую игру в войну – с картами местности и подчиняющимися разветвленным правилам солдатиками.

Японская и американская версии Ac!d были снабжены достаточно скудным обучающим режимом и небольшим справочным разделом в инструкции – там объяснялись базовые правила, но почти полностью за кадром оставались критические нюансы геймплея. Например, никак не был отражен тот факт, что каждая карта имеет свою цену, от которой зависит время хода и общее число карт, доступных единовременно, – и суть хорошей игры заключается в сбалансированном сбрасывании карт разного достоинства или придерживании оных до лучших времен. Столкнувшись с недовольными откликами геймеров, которые не смогли разобраться в хитросплетениях правил, Konami снабдила европейский тираж Ac!d «эксклюзивным» двадцатистраничным буклетом, где подробно раскладывается механика игры, приводятся советы по тактике, описаны карты. Странно, что позиционируется этот буклет как бонус – в то время как вещь это совершенно необходимая: игра сложная, и лавры победителя достаются здесь исключительно тем, кто досконально знает правила, просчитывает бой на несколько ходов вперед и, что называется, нутром чувствует расклад.

Со временем в распоряжении играющего оказываются карты, здорово расширяющие потенциал Снейка; а потом создатели даже позволяют управлять одновременно двумя персонажами, действующими на разных концах уровня, – учитывая все тактические выкрутасы (бустеры, модификаторы, умения, контратаки и нейтрализаторы), это может вы-

Снейк против бессмертных



«Карточная» природа накладывает ограничения на реализм происходящего: пошаговый режим обуславливает замедленную реакцию (враг терпеливо ждет следующего хода, чтобы обернуться в ответ на очередь в спину), модификаторы превращают противников в сверхлюдей (человек подрывается на гранате и встает как ни в чем не бывало). Подобные вещи нормально воспринимаются в мультяшных играх, но Ac!d претендует на серьезность – и воспринимается странновато.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.0

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Крепкий орешек: красивая многомудрая головоломка, которой место скорее на домашней консоли, нежели на PSP.

ТЕЛИКО ФРИДМАН (TELIKO FREEDMAN) – НАПОЛОВИНУ АМЕРИКАНКА, НАПОЛОВИНУ ЯПОНКА. ЧЛЕН СПЕЦПОДРАЗДЕЛЕНИЯ HRT.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Глубокий тактический геймплей, высококачественная графика, серьезная сюжетная линия.



Минусы:
Низкий темп геймплея и высокая сложность могут отпугнуть тех, кто ожидал от игры вариации на тему Metal Gear Solid.



ДЕТАЛИЗАЦИЯ МОДЕЛЕЙ ДЕРЖИТСЯ НА ОЧЕНЬ ВЫСОКОМ УРОВНЕ. ЕЩЕ НЕ PS2, НО УЖЕ НЕ PS ONE.



ПРОМАШКА ВЫШЛА. ВРАГ ВПОЛНЕ МОЖЕТ ПРОМАХНУТЬСЯ ОСОБЕННО ЕСЛИ У ВАС НА РУКАХ ЗАЩИТНАЯ КАРТА.



ДВА ПЕРСОНАЖА В ИГРЕ: ПОКА СНЕЙК СТРЕЛЯЕТ ИЗ «НИКИТЫ», ДЕВУШКА ПО ИМЕНИ ТЕЛИКО РАСПРАВЛЯЕТСЯ С ВРАГОМ ВРУКОПАШНУЮ.

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Magic: The Gathering Online

ХУЖЕ, ЧЕМ



Disgaea: Hour of Darkness



литься в задачку не для средних умов. Сразу предупреждаем: если вы ждете чего-то похожего на Metal Gear Solid, портативный Ac!d, с его методичным и несколько монотонным игровым процессом, наверное, вас разочарует. Впрочем, сама по себе игра хороша; можно только приветствовать решение Konami пойти на столь рисковый шаг и высадить Metal Gear на неизведанную доселе почву пошаговой тактики – причем явить публике не наскоро слепленную поделку, а вполне зрелый конкурентоспособный проект. Восторг поклонников головоломных стратегий гарантирован.

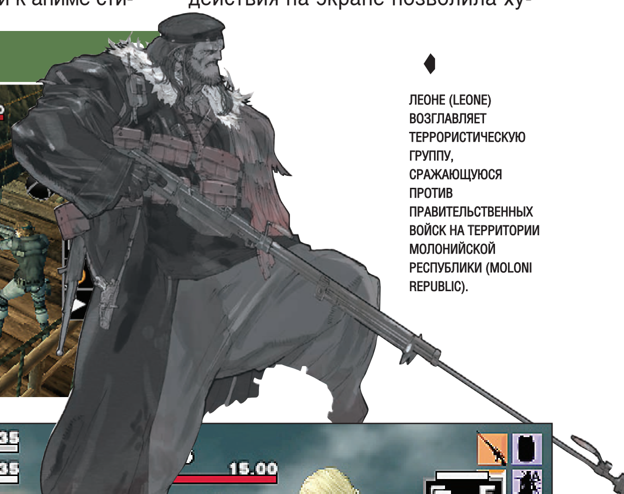
Ac!d не идеальна – в ней достаточно странных условностей, она медленновата и, положа руку на сердце, не вызывает таких сильных эмоций, как ее старшие сестры по серии.

Как и в остальных играх под маркой Metal Gear, сюжет здесь играет далеко не последнюю роль. События разворачиваются начиная с момента захвата самолета высокопоставленного сенатора – и по совместительству кандидата в президенты США – таинственными куклами-марионетками (Кодзима в своем репертуаре). Захватчики требуют выдать им секретное оружие под кодовым названием «Пифагор» (Pythagoras), разработанное на островной базе в Африке. Правительство традиционно отзывает из отпуска Снейка, чтобы тот опять пробрался на базу, поборол гротескных злодеев и спас мир. Сюжетные ролики реализованы в виде трехмерных сценок на движке с продолжительными диалогами, во время которых на экране отображаются нарисованные в близкой к аниме стилистике портреты героев. Опять же, удовольствие здесь получат те из нас, кто любят терпеливо вникать во все сценарные хитросплетения, внимательно следить за каждой репликой. Тем же, кто привык проматывать заставки, мы опять-таки игру рекомендовать не станем: замучаются жать на кнопку прокрутки текста. Сравнительно невысокая скорость действия на экране позволила ху-

Ох уж эти мелочи

При ближайшем ознакомлении геймплей обнаруживает некоторые шероховатости. Так, если во время хода действие прерывает звонок от Роджера по кодеку, после разговора обнуляются уже выбранные вами движения. Крайне неприятно ждать под огнем, когда выпадет нужная карта. Быстрое сохранение реализовано так, что зачем-то выкидывает игрока в главное меню – исключительно для того, чтобы он выбрал опцию продолжения игры. Раздражает нелогичная смена назначений кнопок X и O, которые в разные моменты отвечают за подтверждение или отмену действия. Все эти мелкие недостатки можно было устранить, однако в Konami почему-то посчитали, что проект допустимо выпустить и в таком виде.





ЛЕОНЕ (LEONE) ВОЗГЛАВЛЯЕТ ТЕРРОРИСТИЧЕСКУЮ ГРУППУ, СРАЖАЮЩУЮСЯ ПРОТИВ ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫХ ВОЙСК НА ТЕРРИТОРИИ МОЛОНИЙСКОЙ РЕСПУБЛИКИ (MOLONI REPUBLIC).



РИСОВАННЫЕ ПОРТРЕТЫ НЕОБЫЧНО СМОТРЯТСЯ РЯДОМ С ПОЛИГОННЫМИ МОДЕЛЯМИ ПЕРСОНАЖЕЙ.



ТЕЛИКО ПРИКРЫВАЕТ ОТХОД СНЕЙКА, ИГРОК ПЛАНИРУЕТ ДЕЙСТВИЯ ОБОИХ.

НОВЫЕ ОБРАЗЫ

Художник Йодзи Синкава, чей стиль сразу же опознается на любой официальной иллюстрации к Metal Gear Solid, отошел от оформления Ac!d-серии, предоставив молодому иллюстратору Масао Цубасе свободу в формировании художественной концепции игры. Дизайны персонажей Цубасы заметно более «анимешны», чем графика Синкавы – и они, безусловно, вносят свежее дыхание в облик Metal Gear.





КОЛОДА КАРТ, КОТОРЫЕ СДАЕТ НЕВИДИМЫЙ КРУПЬЕ, СТАЛА ГЛАВНЫМ ОРУЖИЕМ СОЛИДА СНЕЙКА.

дожникам и моделлерам Konami достойным образом детализировать 3D-графику проекта – учитывая возможности PSP, на картинку Acid просто грех жаловаться. Качеством своим она напоминает сильно улучшенную графику Metal Gear Solid на PS one – а это, согласитесь, далеко не самая страшная игра в истории человечества. Крохотные видеоролики из MGS1-2-3, сопровождающие использование того или иного вида карт, порой обнаруживают заметные артефакты сжатия (очевидно, UMD забит данными под завязку), но общего благостного впечатления от игры они испортить не в состоянии. Саундтрек, в лучших традициях сериала, формируют пафосно-милитаристские композиции в электронной обработке, звуковые эффекты знакомы нам по предыдущим частям, а вот голосовой озвучки здесь нет вообще – Снейк и компания немы как рыбы.

Сам я не большой любитель пошаговой консольной «тактики», однако за развитием жанра слежу давно и знаком со всеми ключевыми проектами. С большой уверенностью можно сказать, что до тех пор, пока Nippon Ichi не выпустит на PSP что-то уровня Disgaea, игры серии Ac!d останутся лучшими представительницами тактического племени на молодой портативной системе. Это не означает, что первая Ac!d идеальна – в ней достаточно странных условностей, она медленновата и, положа руку на сердце, не вызывает таких сильных эмоций, как ее старшие сестры по серии. Тем не менее, ни у кого пока не получилось сделать лучше – а у Konami уже почти готов сиквел, который, судя по демо на TGS 2005, станет работой над немногочисленными ошибками. ■

СОЛИД СНЕЙК НИКОГДА ЕЩЕ НЕ ВЫГЛЯДЕЛ СТОЛЬ ВНУШИТЕЛЬНОЙ ГОРОЙ МУСКУЛОВ. СПАСИБО НОВОМУ ИЛЛЮСТРАТОРУ МАСАО ЦУБАСЕ.

СООБРАЗИМ НА ДВОИХ?



В отличие от японского оригинала, в американской и европейской версиях присутствует многопользовательский режим ad-hoc, в целом повторяющий механику однопользовательской игры. Главный его недостаток заключается в невозможности быстро перемотать анимацию действий противника (ведь врагом выступает ваш партнер), отчего бои превращаются в томительное ожидание момента, когда закончится очередной ход противоположной стороны. Непонятно зачем режим изначально скрыт от игроков – ценность его как открываемого бонуса далеко не очевидна.



КУКОЛ-МАРИОНЕТОК СРАЗУ ЗАНОСИМ В ЧИСЛО САМЫХ ЗЛОВЕЩИХ ЗЛОДЕЕВ METAL GEAR.



КАК И РАНЬШЕ, ДОСТАТОЧНО ЗАПОЛЗТИ ПОД МАШИНУ, ЧТОБЫ ОТМЕНИЛИ ТРЕВОГУ.



Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Shaba Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.activision.com



Tony Hawk's Underground 2: Remix

Популярность сериала Tony Hawk превысила уже все мыслимые и немыслимые пределы... Но ему все мало.

Очередная порция скейтбордического наркотика ждет вас и на новой портативной консоли от Sony. Причем разработчики даже не озаботились созданием какой-то особенной версии, как это было, например, с GBA. Взяли и перенесли последнего «Тони Хока» с PC и домашних консолей.
А им является, как все знают, Tony Hawk's Underground 2. Почему не первый Tony, ведь именно он был на N-Gage, спросите? Все просто – PSP близка по графическим возможностям к PS2, а второй Underground сейчас – самая разнообразная игра серии, включившая в себя фактически все, чего только может пожелать пользователь. Так зачем мелочиться, решили разработчики, сделаем все как у взрослых.
И ведь сделали же! Порт получился – загляденье. Графически почти не отличимый от PS2-версии. Красивый, идущий с завидной частотой





кадров, само собой, немного упрощенный, но в движении просто безукоризненный. Нет, персонажи, конечно, жалуются на небольшой недостаток полигонов, а многие «трехмерные» объекты теперь только притворяются таковыми, оставаясь плоскими спрайтами. Но, делая скидку на портативное происхождение колесно-досочной забавы, перестаешь обращать на это внимание уже через десять минут игры. Геймплей остался тем же, что и раньше. Никакой задержки в управлении – персонаж всегда делает то, чего хотим мы, а не живет странным подобием собственной жизни. И играть очень приятно, особенно на четырех новых уровнях. Да, вам не привиделось, в игре появились четыре совершенно новых уровня, созданные специально для PSP. Kyoto, Las Vegas, Atlanta и Santa Cruz – вот новые просторы для разрушения. Все города присутствуют не просто в качестве бонусов, это полноценные уровни в story mode. На каждом из них есть даже свои сюжетные вставки.
Но даже это не лишает игру налета вторичности. Ведь в каждом новом продолжении серии нововведения истончались, становясь все меньше, все незаметнее... А тут нам вообще продают прошлогодний снег под новым соусом. Но что поделать, игра от этого хуже не стала, все возможности по «кастомизации всего на свете» – от настроек внешнего вида персонажа до конструирования собственных уровней, которыми можно обмениваться с друзьями по WiFi, – на месте. Огромные города, море трюков и персонажей – все есть. Чего у Tony Hawk's Underground 2: Remix на PSP пока нет, так это альтернативы, игры-конкурента. Будем надеяться, таковая не заставит себя долго ждать. А пока, если, конечно, вы горячий поклонник Тони Хока и любите погонять на доске в компании, покупайте не раздумывая. Остальные же пускай ждут чего-то по-настоящему нового. ■

Мультиплеер

В многопользовательском режиме помериться силой и умением обращаться с виртуальным скейтбордом могут до четырех обладателей PSP – как и в старшей версии, аж в одиннадцати игровых режимах. Но вот кататься вам придется только «напрямую», игры через Интернет не предусмотрено.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Отличная графика, выверенный до мелочей «классический» игровой процесс, четыре новых уровня.



Минусы:
Если вы играли в версию для PS2, то проходить заново все то же самое будет утомительно.

ВЕРДИКТ

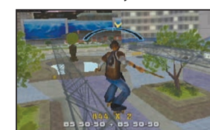
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Безупречный порт отличной игры. Сохранены все плюсы, да еще и добавлены четыре совершенно новых уровня.



АЛЬТЕРНАТИВА

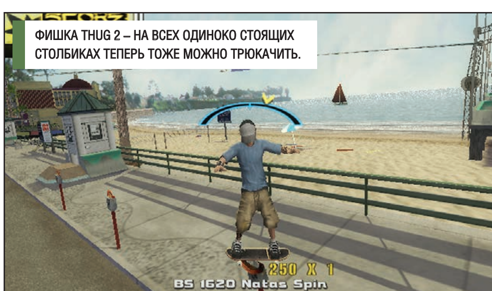
СОВСЕМ НЕ ПОХОЖЕ НА



Twisted Metal: Head On

ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО И

Tony Hawk's Underground 2



ФИШКА THUG 2 – НА ВСЕХ ОДИНОКО СТОЯЩИХ СТОЛБИКАХ ТЕПЕРЬ ТОЖЕ МОЖНО ТРЮКАЧИТЬ.



В КАЖДОМ ГОРОДЕ ЕСТЬ МНОЖЕСТВО СКРЫТЫХ ЛОКАЦИЙ.



ПОСЛЕ НЕУДАЧНОГО ТРЮКА ВСЕГДА МОЖНО ВЫМЕСТИТЬ ЗЛОСТЬ НА СКЕЙТЕ.













Автор:
Юлия «Goblin Matron» Иванова
matrona@rolemancer.ru


ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, Интернет от 56,6 кбит/с.

ОНЛАЙН:
www.uo.com

Ultima Online: Mondain's Legacy



Ultima Online увидела свет восемь лет назад. Старушка по-прежнему здорова и разменяла уже седьмое дополнение.

Впервые появилась новая игровая раса – эльфы (до этого были только люди). Оказывается, они давно заселили целый город, просто хорошо прятались. Стоит приехать в эльфийскую столицу, как туземцы начинают наперебой спрашивать, не хочет ли уважаемый гость выполнить какое-нибудь задание. Один обратился ко мне со следующей просьбой: «Я кузнец, и меня очень интересуют образцы работы человеческих мастеров. Даже такие безыскусные, как закрытый шлем. Пожалуйста, принеси мне пятнадцать штук!» Раз пять уже приносила. Даже думать боюсь, что именно он с ними делает.
Эльфы до сих пор находятся на той ступени развития, когда еще не придумали деньги, и в торговле царит натуральный обмен. Если к ним придет нищий, они не спровадят его с горстью медяков, как люди (потому что денег у них все равно нет), а накормят и напоят. Даже магия эльфов не такая, как у людей. Когда они колдуют, обязательно собираются по двое, трое, а то и пятеро. Чем больше собралось, тем надежней заклинание работает и дольше держится. Кстати, коли не желаете качать нового персонажа, предусмотрена возможность превращения в эльфа после выполнения серии сложных квестов. Любители украшать свои дома раньше пускали в ход весь подручный хлам. Так, из стопки голубой ткани и нескольких рыбешек умельцы делали аквариум. Кончились их мучения – теперь появились настоящие аквариумы, умывальники, настенные карты…


НАЙДИТЕ ЗДЕСЬ СЛОЖЕННЫЕ ИЗ ПОДРУЧНЫХ ДЕТАЛЕЙ УМЫВАЛЬНИК, ВАННУ, УНИТАЗ С ЕРШИКОМ И БАК ДЛЯ ВЫРАЩИВАНИЯ ГОМУНКУЛУСА.

Во всем виноват World of Warcraft!

Этой весной прибыль Electronic Arts оказалась заметно меньше ожидаемой. Руководство компании заявило, что виноваты конкуренты, особенно Blizzard. А пока весь мир смеялся над этим заявлением, в Electronic Arts срочно делали новое дополнение.



КНУТ И ПРЯНИК + -


Плюсы:
Проработанный до мельчайших деталей мир.
Большой выбор небоевых профессий для любителей ролевого отыгрыша.

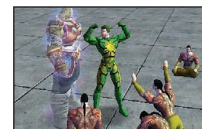

Минусы:
Музейная графика. Незамысловатая боевая система.
Не самое удобное управление.

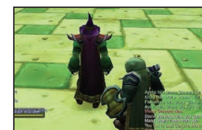
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Классика не стареет. Просто теперь в ней появились эльфы и развлечения для тех, кто заскучал.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОПУЛЯРНЕЕ, ЧЕМ

City of Heroes

СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ

World of Warcraft

Поиски чертежей редких предметов займут все мирные профессии на какое-то время. А заковыристые чертежи, в свою очередь, требуют редких компонентов, сбором которых займутся боевые персонажи. Новые мощные боссы, которые носят с собой эти самые компоненты, прилагаются. В общем, все при деле.
В этом дополнении разработчики прислушались к гласу народа и добавили вещи, о которых игроки давно мечтали. Впрочем, показательно, что многие из новшеств уже давно появились на бесплатных серверах. ■


ГОРОДСКОЙ ПАРК НОЧЬЮ. ЗАПОЗДАЛЫЕ ГРАЖДАНЕ РАЗБРЕДАЮТСЯ ПО ДОМАМ.


НОВЫЙ БОСС ВЫГЛЯДИТ НЕВЗРАЧНО, НО НЕ ОБМАНЫВАЙТЕСЬ, В БОЮ ОН СТРАШЕН.


ТАК… МЕСТО КРАСИВОЕ. ВСЕ ЧИСТО. МОЖНО ЗВАТЬ ДЕВЧОНОК НА ПИКНИК.







ДЕЛО № 45/3

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО



- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 – военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-41.

НАЧАТО "27" января 2003 19

ОКОНЧЕНО "6" октября 2005 19

НА ------ ЛИСТАХ

ХРАНИТЬ ДО " " 19









Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action\racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.187game.com

187 Ride or Die

В последнее время на видеоигры проводится какая-то массовая атака Hip-Hop индустрии.

И в драки они уже проникли, и экшны с рэп-звездами вовсю клепают, и даже в гонках hip-hop уже стал неотъемлемой частью саундтрека. Даже страшно становится за подрастающее поколение... Еще одной игрой, которая будет портить родных российских детишек американским сленгом, перестрелками и вездесущим рэпом, и стала 187 Ride or Die.
Игра представляет собой самый обычный экшн на колесах. Здесь, как уже было до нее не раз и не два, нам предстоит участвовать в заездах и приходить первыми, помогая себе в этом не только умением хорошо водить, но и метко стрелять по колесам соперников. Хотя есть и свежинка. К примеру, в Ride or Die мы палим не из какого-то подвешенного к машине внешнего пулемета, а из самых обычных автоматов, пистолетов и гранатометов. И не как в GTA «одной рукой ведем, другой стреляем» – нет, тут попродуманнее будет. В каждой тачке сидят двое, водитель и стрелок. Когда нам захотелось одарить соперника россыпью свинца, пассажир высовывается в люк на крыше, достает пушку и начинает поливать врагов горяченьким. Стрелять можно как вперед, так и назад. А еще существует кооперативный режим, когда к консоли подключают два геймпада и делят обязанности на водилу и боевика. Весьма интересный ход, нечасто встречается в современных играх. Играть почти так же весело, как когда-то в Road Rash: Jail Break, где мотоциклом с коляской управлять приходилось тоже вдвоем.
Но вернемся к нашим баранам, то есть, простите, к афроамериканцам. В основном одиночном режиме нам предлагают понаблюдать за историей обычного парня по имени Buck, тусующего среди участников незаконных уличных гонок. Заправляет здесь всем огромный черный брат по имени Dupree, от него-то и будем получать все наши задания. Существует несколько видов гонок: обычные, на вылет (это когда последний пришедший к финишу в следующем круге уже не участвует), deathmatch на арене и заезд, в котором все оружие меняется на мины. Иногда сюжетный режим разбавляется гонками с преследованием, когда ваша цель – просто доехать до финиша; а мешать этому будут копы, караулящие чуть ли не на каждом метре трассы.
И все бы хорошо, кабы не был сюжетный режим таким однообразным. Пройдя все варианты заездов в одном квартале, отправляемся в другой, где снова придется заниматься тем же самым (да-да, «отъездить» все режимы), и так до бесконечности, то есть до финальных титров. Скукота жуткая. Даже сюжетные вставки и подобие истории

Гладиаторские бои

Самым запоминающимся режимом в игре являются бои на аренах (этакие «районы», огороженные по периметру). Только вы и соперники, кто останется живым, тот и побеждает. Причем никакого разбросанного по дорогам оружия тут нет – всем участникам дают совершенно одинаковые пикапы с огромной пушкой и пулеметом. Все в равных условиях.



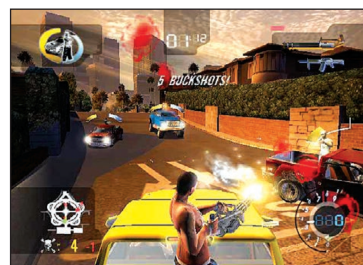
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Приличная графика, удобное управление, интересный кооперативный режим.



Минусы:
Малое разнообразие миссий, игра постоянно рискует наскучить.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

Наше резюме:
Весьма неплохой экшн на машинах. Конечно, это не безумие Twisted Metal, но тоже неплохо. Обязательно понравится почитателям рэпа.

Нечестная игра

Если вы решили выйти в онлайн или организовать у себя сервер сетевой игры, знайте, что вас поджидает одна неприятная особенность. В мультиплеере доступны только те режимы и трассы, которые вы открыли в сингле. Поэтому помучить хотя бы половину «одиночки» вам все же придется. Ну, или воспользоваться кодами.


В КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМЕ УПРАВЛЕНИЕ СТРЕЛКОМ МОЖЕТ ВЗЯТЬ НА СЕБЯ ВТОРОЙ ИГРОК. НО ПРИ ЭТОМ ОТКЛЮЧИТСЯ САМОНАВЕДЕНИЕ.


МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ БЕЗУМИЕ, ВОТ ГДЕ ИГРА СТАНОВИТСЯ ВЕСЕЛОЙ.



ВОТ УЖ ЧЕГО-ЧЕГО, А СПЕЦЭФФЕКТОВ В RIDE OR DIE ПРУД ПРУДИ. И ВСПЫШКИ ОТ ОРУЖИЯ, И БЛЮР ОТ СКОРОСТИ, А КАК ТУТ СВЕТЯТСЯ НЕОНОВЫЕ ВЫВЕСКИ! КРАСОТА ДА И ТОЛЬКО.

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Twisted Metal: Black

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Burnout 3: Takedown



не могут удержать за игрой. Ездить на безымянных машинах, собирая разбросанное по трассе одинаковое оружие и отстреливая надоедливых соперников, – развлечение поначалу жутко захватывающее, но уж слишком быстро приедающееся. Нельзя самому покупать оружие, все оно просто разбросано по трассам, поднимай и играйся. Машины в игре ненастоящие, более того, на каждую гонку нам выдают тачку принудительно. Никакой свободы, никаких запчастей, тюнинга или хотя бы раскраски машины. Это, посчитали разработчики, лишнее.

Нельзя самому покупать оружие, все оно просто разбросано по трассам, поднимай и играйся.

Но неужели все так плохо? Нет. Главный козырь – в графическом оформлении: все очень красиво, плавно, на заветных шестидесяти кадрах в секунду. Спецэффекты, освещение, разлетающиеся на запчасти машины соперников – все просто отлично. Да и управление хорошее. Машины с радостью входят в занос, за что, кстати, набирается полоска нитро. Ну и главное – кто сказал, что нужно обязательно проходить одиночный режим? Скорее врубайте мультиплеер, выкручивайте регулятор громкости на максимум и устраивайте дуэли со своими друзьями, вот уж где веселье вам точно гарантировано. А не вам, так вашим соседям. О них, родимых, тоже подумать надо. ■

Железный разум

Поражает в игре искусственный интеллект. Наверное, чтобы держать игрока в постоянном напряжении, машины соперников всегда рядом. Как бы вы хорошо не ехали, сколько бы раз их не взрывали, – они всегда догоняют вас, как ни в чем не бывало. Причем приводит это к тому, что вы, «пролидировав» всю гонку, можете случайно ошибиться на последнем повороте последнего круга и... проиграть. Требования босса жесткие, только первое место и никаких гвоздей! Хотя есть и обратная сторона медали. Если вы тележитесь из рук вон, все время врезаетесь и вообще не выспались, то и соперники плетутся неподалеку, даруя шанс «догнать и перегнать».





ГОНКА НА ХАММЕРАХ – КУДА ЖЕ РЭПЕРАМ БЕЗ НИХ РОДИМЫХ! КСТАТИ, ХАММЕР – ОДНА ИЗ САМЫХ «ЖИВУЧИХ» МАШИН В ИГРЕ.



СЮЖЕТНАЯ МИССИЯ: НУЖНО ПОДСТРЕЛИТЬ УКАЗАННУЮ МАШИНУ. ПО ПЕРВОМУ РАЗУ ДАЖЕ ИНТЕРЕСНО.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Studios London
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.yourpsp.com

Fired Up!

Европейский запуск PSP прошел успешно, но умудрился принести новые разочарования. Перед вами – одно из них.

Есть подозрение, что на Fired Up с самого начала никто особых надежд не возлагал, и единственный смысл существования этого проекта – успеть заработать для своих создателей немного денег, пока только-только стартовавшая в Старом Свете PSP испытывает сильнейшую нехватку в настоящих хитах. Потому как появись данное творение Sony London Studios через год-полтора – и его, вероятно, вообще никто бы не заметил.

ПО ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКЕ

Впрочем, и теперь Fired Up рассчитывать особенно не на что. Ведь, несмотря на довольно располагающую внешность, удерживать внимание пользователей ей практически нечем. Три основных арены – два мегаполиса и некая гористая местность – довольно велики, но их только ТРИ!!! И чтобы изъездить их вдоль и поперек, хватит пары часов. Да и изучать-то с гулькин нос: дизайнеры уровней справедливо решили, что в крупных городах улицы могут быть исключительно прямыми, а здания – строго прямоугольными, и если удается найти какой-нибудь секретный закоулок, можно считать, праздник удался. Кстати, не вздумайте заподозрить, будто местное архитектурное великолепие поддается воздействию пулеметов и тяжелой артиллерии! Ничего подобного! Постройки, очевидно, способны выдержать прямое попадание хоть ядерной бомбы – по крайней мере, залпы танковых орудий не оставляют на стенах и царапин.



Автопарк... Ну что ж, учитывая аскетизм и умеренность Fired Up во всем остальном, готовы признать – могло быть гораздо хуже. Например, только одно средство передвижения. А тут их целых пять. Гуляй, не хочу! Пара невнятных «багги», какой-то рыдван с ракетницей, танк... после такого «изобилия» хочется тихонько завыть. Между прочим, никто не даст урвать нужную колымагу из полного списка сразу. Первый уровень вообще не оставляет выбора, два следующих предлагают по паре наименований. С другой стороны, стоит ли так переживать – разницы вы все равно не почувствуете, ибо «на ощупь» вся техника – совершенно одинаковая. Ни в весе, ни в прочности брони, ни в скорости уловить различий не удастся – видимо, таким нехитрым способом решили задачку с игровым балансом.


СТАТУЮ ВСАДНИКА ЯВНО ПРИТАЩИЛИ В СТОЛИЦУ РЕСПУБЛИКИ ИЗ ПЕТЕРБУРГА.

Ах да, чуть не забыли про сюжет! Его сценаристы выдумывали минут шесть, никак не больше. В противном случае едва ли на свет смог появиться бред про возглавляемую Железной Леди (Iron Lady) Республику, атаковавшую бедную восточно-европейскую страну, и африканца-наемника, решившего в одиночку противостоять агрессору. Будь это привычным уже стебом – наверное, приняли бы на ура. Но тут все предельно серьезно, да и оформлено подобающе – убогими рисунками в связке с текстовым пересказом основных событий и биографий персонажей. Впечатляет? Нас – нет! ■

Покупайте наших слонов!

Многопользовательский режим, поддерживающий до восьми участников одновременно, мог бы как-то исправить ситуацию, но в дело, как водится, вмешивается экономический фактор. Дабы сыграть в компании, каждому желающему придется обзавестись собственной копией Fired Up.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.0**

Наше резюме:
Симпатичная пустышка, которой едва ли хватит на несколько часов. После Twisted Metal: Head-On на такую и не взглянешь.

АЛЬТЕРНАТИВА

ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ
Wipeout Pure

ХУЖЕ, ЧЕМ
Twisted Metal: Head-On

КНУТ И ПРЯНИК + -



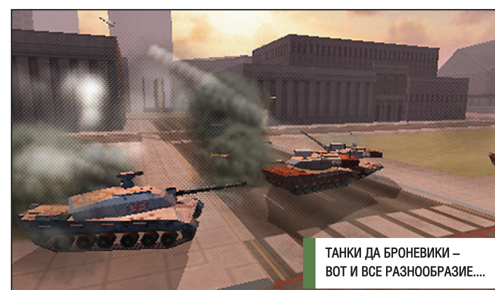
Плюсы:
Приятная графика и спецэффекты, неплохо реализованное управление, обширные уровни.



Минусы:
Невероятное однообразие, невразумительная система бонусов, совершенно бредовый сценарий, скучные сюжетные задания.


ЮРКИЙ И НЕ СЛИШКОМ ПРОЧНЫЙ НА ВИД БАГГИ С ЛЕГКОСТЬЮ ВЫДЕРЖИВАЕТ ПРЯМЫЕ ПОПАДАНИЯ ТАНКОВЫХ СНАРЯДОВ.


МОДЕЛИ ТЕХНИКИ, ДЫМ И ВЗРЫВЫ СМОТРЯТСЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ХОРОШО, НО РАЗВЕ В ЭТОМ СЧАСТЬЕ?


ТАНКИ ДА БРОНЕВИКИ – ВОТ И ВСЕ РАЗНООБРАЗИЕ....









Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



MotoGP: Ultimate Racing Technology 3



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Climax
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.thq.com

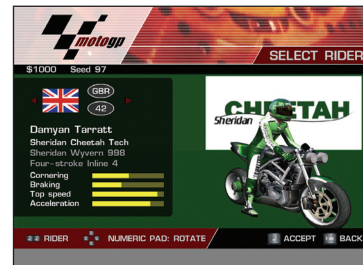
Игры серии MotoGP загнали себя почти в такое же безвыходное положение, как и проекты о «Формуле 1».

Судите сами, что можно улучшать в игре, которая создается по лицензии мотогонок, совершенно не меняющихся от сезона к сезону? Разработчики уже перепробовали, кажется, все. И в историю спорта нас погружали, и картинку перерисовывали, физический движок перепаивали, рев выхлопной трубы прямо в гараже записывали…

Но у команды Climax еще есть, чем нас удивить. У третьей части приготовлена пара козырей против MotoGP 4 от Namco. Самым весомым из них является новый Extreme-режим. Он, конечно, никакого отношения к настоящим соревнованиям не имеет, но как дополнение к обычному Grand Prix, где можно пройти весь сезон 2004 года, очень даже неплох.

Раз уж заговорили о прошлом сезоне и стандартном режиме. Он вызывает противоречивые чувства: все гонщики и мотоциклы воссозданы до мелочей, трассы не отличить от прототипов, есть даже новый трек Gulf, расположенный в Катаре. Но ничем из этого нас сейчас не проймешь, по новой трассе мы уже накатались в MotoGP 4 от Namco, да и в сравнении с прошлым годом изменений тут кот наплакал.

Поэтому переходим к совершенно новому, эксклюзивному режиму Extreme, где нам предлагают прокатиться по вымышленным городским трассам на выдуманных мотоциклах. Хотя выдуманные они, конечно, отчасти. Как трассы, так и мотоциклы создавались с оглядкой на уже существующие. Многие железные кони превратились из «спортбайков» в «стритфайтеров» путем избавления от всех аэродинамических частей. А трассы со специально подготовленных треков переместились на обычные улицы и проселочные дороги. Поэтому режим является чем-то средним между TT Superbikes и городскими гонками в Moto Racer 3. Красиво, эффектно и очень быстро.





Единственное, что хотелось бы здесь подправить, так это длину трасс, а то зачастую круг проходится минуты за полторы, тут уж не до пейзажей. А посмотреть есть на что. Это вам не выверенные до каждого метра, но внешне безликие гоночные треки. Тут есть и обычные дороги, и знаменитые немецкие автобаны, и узкие европейские улочки, и испанский серпантин. Все, что пожелаете, на шестнадцати новых трассах. Картинка и звук изменились не сильно. Движок остался прежним: красивым и быстрым, хотя и с душком годовалой давности. Улучшился шум двигателей и выхлопов из глушителей, но этим сейчас явно никого не удивишь. Но на фоне полного отсутствия конкурентов даже этого игре хватает, чтобы стать лучшим мотопроектом для PC и Xbox за прошедший год. ■

Кручу-верчу

Управление в игре вроде как осталось прежним. Но со временем понимаешь, что с прибавлением Extreme-режима физика стала чуть более дружелюбной к пользователю, но менее правдоподобной. Срывается мотоцикл теперь совсем неохотно, удары об стену в большинстве своем безболезненны. Хотя, может, это и к лучшему.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Новый режим с городскими трассами.
Отличное, послушное управление. Хороший звук и модели мотоциклов.



Минусы:
Графика за прошедший год совершенно не улучшилась.
Тюнинг байка из рук вон плох.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Лучшие мотогонки как на PC, так и на Xbox. Более дружелюбная, и с новым Extreme-режимом, игра придется по вкусу всем ценителям.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ
MotoGP: Ultimate Racing Technology 2

НЕ ТАК ПРАВДИВО, КАК
TT Superbikes


ТРАДИЦИОННЫЙ ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА. НИКАКИХ ШЛЕМОВ, КАК В MOTOGP 3 ОТ NAMCO.


КАКИЕ ЖЕ УЛИЧНЫЕ ГОНКИ БЕЗ НОЧНЫХ ТРАСС, ТЕМ БОЛЕЕ, НЕОНОВОГО ТОКИО.


РАЗНООБРАЗИЕ ТРЕКОВ В РЕЖИМЕ EXTREME НЕ ЗНАЕТ ГРАНИЦ. ВОТ, К ПРИМЕРУ, АВСТРАЛИЯ.



Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru



Pac-Pix

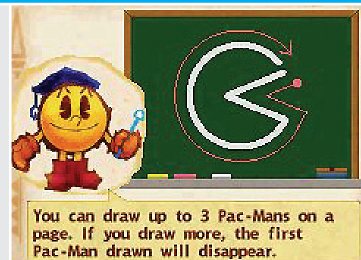
Единственный в своем роде! Уникальный и неповторимый! Дамы и господа, встречайте великого и ужасного... Пакмена?!

Уже четверть века желтый колобок шастает по дремучему лесу игровой индустрии. Когда-то ни ворона, ни лисица его не то что скушать – клюнуть не могли, уж больно крут был Пакмен, как-никак корифей и старожил аркадных залов. Но годы шли, вчерашние революции стирались из памяти, а вместо новых откровений подросшее «новое поколение» получало только пыль веков в блестящих ретро-пакетиках да невразумительно-платформенные подражания сто раз уже успевшим состариться кумирам в исполнении внезапно отрастившего руки, ноги, нос пуговкой и прочую антропоморфную атрибутику колобка. Пора браться за ум, мистер Пакмен! Сегодняшние дети позавчерашних пионеров аркад недоумевают, чего это взрослые так чтут какой-то там ненасытный желтый блин! Давно пора напомнить, за что когда-то любили Пакмена. А любили нахала за оригинальность, за непобедимый дух аркадного безумия, за простоту и лаконичность, каковые только и способны родить гениальное. В общем, в Pac-Pix все это есть.

Итак, вкратце. Есть чисто поле, на нем бегают Призраки (впрочем, на поздних уровнях самых разных объектов может быть просто навалом). Мы рисуем стилусом контур Пакмена, и он оживает – катится вперед и хрумкает нарисованными челюстями все, что плохо лежит или просто убежать не успело. Но если колобок выкатится за экран – он погибает. Рисуя на его пути стенки-черточки, мы опосредованно управляем им, заставляем сменить направление – будто выстраиваем вокруг героя уровень. Помните, оригинальный Пакмен никогда не останавливался, поворачивая только у стен лабиринта? Правда, наш «лабиринт» долго не проживет: через пару секунд все стенки пропадают, их приходится рисовать снова и снова – до тех пор, пока задание (слопать всех Призраков, конечно!) не будет выполнено. Основная, глубинная, суть именно в этом. Конечно, у разных Призраков разное поведение, есть кнопки, есть двери для попадания на верхний экран, есть свечи для детонации бомб, есть бонусы, есть Нумерованные Призраки, есть прикольные боссы... В общем, почти на каждом уровне – обязательно что-нибудь новенькое. Со временем нас даже научат двум новым контурам. Первый – стрела; чертим ее, и она летит в указанном направлении – морозит Призраков, лопает мыльные пузыри на верхнем экране, активирует некоторые кнопки и даже рикошетит от препятствий. Приемов использования – масса; добрую половину уровней невозможно пройти, не освоив премудрости черчения стрелы. Второй контур – бомба, ее мало просто нарисовать – нужно еще провести фитиль к источнику открытого огня, иначе нарисованный кругляш не детонирует. У бомбы тоже свои возможности и свое применение: она разрушает препятствия, глушит Призраков и сбивает с них броню. Все уровни выстроены так, что приходится шевелить одновременно мозжечком и мозгом, применять все данные способности, чтобы слопать всех без исключения Призраков, пока не вышло время. Затягивает – не оторвешься. И сложность, кстати, вполне на высоте. ■

Шарм

При всем графическом минимализме Pax-Pix, очарование игры трудно переоценить. Во многом «магия» обусловлена тем, что своего героя рисуешь сам. Каким Пакмена изобразишь, таким он и будет. Торопливый росчерк электронного пера, и поползла желтая загогулина с вывихнутой челюстью – ТАКАЯ РОДНАЯ!



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Отличный игровой процесс, мягкая ненавязчивая музыка, восхитительная идея, продуманные уровни, классные боссы. Комплект новых уровней после прохождения.



Минусы:
Оформление скудновато, уровней могло бы быть и побольше, а отсутствие мультиплеера и вовсе кошмар! Не все контуры получаются с первого раза.

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	arcade/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.namco.com

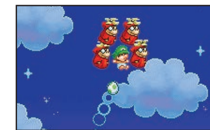
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Яркая, интересная, запоминающаяся – ради таких игр и создавалась DS. Но, к сожалению, совсем без недостатков не обошлось.

АЛЬТЕРНАТИВА

АРКАДНЕЕ, ЧЕМ

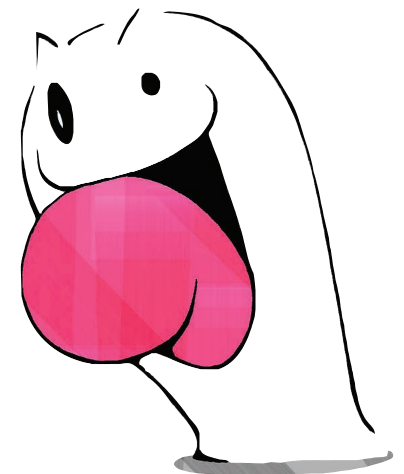


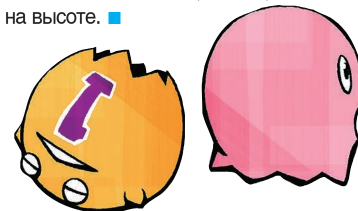
Yoshi's Touch & Go!

СВЕЖЕЕ, ЧЕМ



Любая другая игра про Пакмена







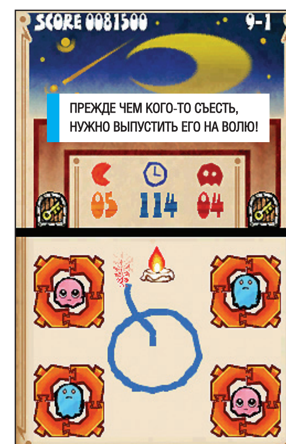
ЧЕМ ПАКМЕН МЕНЬШЕ, ТЕМ ОН ШУСТРЕЕ. ЗАТО ОТ БОЛЬШОГО НЕ ОЧЕНЬ-ТО ПОУВОРАЧИВАЕШЬСЯ!



ПРИЗРАКОВ В МЫЛЬНЫХ ПУЗЫРЯХ НУЖНО СБИВАТЬ СТРЕЛАМИ!



КАЖДЫЙ БОСС – ЗАГАДКА.



ПРЕЖДЕ ЧЕМ КОГО-ТО СЪЕСТЬ, НУЖНО ВЫПУСТИТЬ ЕГО НА ВОЛЮ!



ПОКА ОДИН КОЛОБОК СОБИРАЕТ НАВЕРХУ БОНУСЫ, РИСУЙТЕ ВТОРОГО!



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Awesome Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.uk.atari.com/index.php?pg=product&id=120

Archer Maclean's Mercury

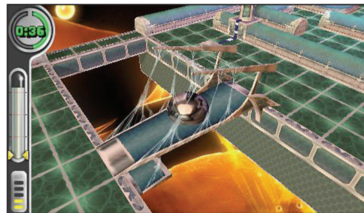


Marble Madness, Kula World и Super Monkey Ball остались в прошлом. Комок ртути – вот кто командует парадом.

Есть на свете удивительный человек – по имени Арчер, по фамилии Маклин. Основав контору Awesome Studios, он решил немного отдохнуть от кия, луз и вечнозеленого стола, вознамерившись заняться настоящим искусством. Ради создания чего-то концептуального британец отказался от многих прелестей бильярда, не забыл лишь одного – шары. Разноцветные шары, чьи физические свойства занимали его ум еще с начала восьмидесятых. Когда Маклин включил фантазию и воззрился на градусник, в мире видеоигр настала пора встречать Archer Maclean's Mercury (AMM).

(HG)

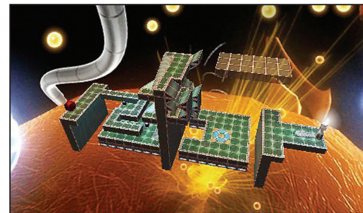
AMM – головоломка, главным «героем» которой является не телевизороголовый пиротехник или виртуоз отбойного молотка, а поблескивающая капля жидкого металла. О ее происхождении ничего не сообщается, но мы почти уверены, что на самом деле это фрагмент терминатора модели Т-1000. Как бы там ни было,



она задумала проползти по шести мирам, что разбиты на 72 коротеньких этапчика. А коль задумала – значит, должна проползти, а там уж – хоть кислотно-щелочная баня.

A BLOB'S LIFE

Каждый уровень – повисшая в воздухе конструкция, заботливо обставленная ловушками и фееричными устройствами, а то и населенная существами, жадными до гидраргиума. Но все эти сложности – семечки в сравнении с узенькими мостиками и коротким отрезком времени, скупо отмеренным на путь до «финиша». Фактор планировки омерзителен тем, что ртуть имеет дюже большую массу, а потому без боя сдается закону Ньютона при



первой же удачной возможности. А первая удачная возможность, поверьте, последней не станет. Неприятность за номером два является таковой по вполне объективной причине: времени много не бывает, а действия надо успевать обдумывать.

LIQUID MAYHEM

В отличие от пазлов средней руки, AMM не прискучивает. Новая стадия – это новые препятствия, трудности, решения и манипуляции с подконтрольным химическим элементом. Здесь придется поделить крупный шар на несколько маленьких, тут необходимо сменить окраску, а вон там – аккуратненько увильнуть от электрического разряда, любой ценой сохранить максимальную массу, добраться до телепортера, надавить на кнопки всех цветов, проскользнуть по потолку, постараться не слиться с собратом другого оттенка и вообще выполнить множество не самых простых трюков.

ADDICTED TO METAL

Если новое творение Awesome Studios чем и грешит, так это недостатками управления. Сгусток слушается исключительно аналоговой пуговицы – остальные кнопки отвечают за ракурсы камеры. Придется потратить не один час, чтобы освоить все тонкости столь неуклюжего передвижения. В остальном AMM сплошь сияет, смущаясь лишь в присутствии полубожественной Lumines. И тут ничего не поделаешь – как поговаривают соотечественники автора игры, «there is always a bigger fish». ■

Король виртуального снукера

Арчер Маклин – разработчик игр с более чем 20-летним стажем. Вырос в залах игровых автоматов, где увлеченно спускал наличность в установки с надписями «Space Invaders», «Asteroids» и «Missile Command». Обладает внушительной коллекцией аркадных машин. Любит бильярд и градусники.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Приятные графические решения, свежие идеи, разнообразные препятствия.



Минусы:
Нескончаемые недоразумения с управлением и камерой.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.0

★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Превосходный пазл и еще одна игра, ради которой стоит купить PlayStation Portable уже сегодня. Оригинально. Увлекательно.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Puyo Pop Fever

ХУЖЕ, ЧЕМ



Lumines



НЕОБЫЧНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ? ТАК ВЕДЬ И ИГРА НЕОБЫЧНАЯ.

Редакция благодарит интернет-магазин Ay-DVD (http://www.ay-dvd.ru) за помощь в подготовке материала.



ПЕРЕЛИВАЮЩИЙСЯ ШАРИК БЕСПОДОБНО АНИМИРОВАН.



ЛЮБОВАТЬСЯ БЭКГРАУНДАМИ НЕКОГДА. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ОНИ ЗАВОРАЖИВАЮТ.



СТОИТ ОДНАЖДЫ ЗАЗЕВАТЬСЯ, И ВРЕМЯ УЖЕ ПОДЖИМАЕТ...





WORMS™ 4
MAYHEM



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	strategy/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Codo Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://rebelstar.namco.com

Rebelstar: Tactical Command

Пришельцы, мечтающие навсегда покорить землян... отряды повстанцев, противостоящие инопланетной угрозе... X-Com? Уже нет.

Хотя сериал X-Com довольно давно исчез с наземных радаров, среди поклонников компьютерных и видеоигр он все еще пользуется любовью и уважением. И до сих пор многие надеются на его возрождение, которое никак не желает состояться. Бесконечная чехарда со сменой владельцев торговой марки и дезертирство команд разработчиков привели к столь печальным последствиям, что ныне бывалым «икскомовцам» не остается ничего другого, как обратить внимание на Rebelstar: Tactical Command от Codo Games – студии, сформированной авторами тех самых, классических частей X-Com.

СЛОВНО В НОЧИ ЗВЕЗДА

Земля. Не самое далекое будущее. Человечество под тяжелой пятой инопланетной расы Арелиан (Arelian) и ее смахивающих на орков слуг, жестоких Зорнов (Zorn). Что еще хуже – стоит только кому-то достичь тридцатилетнего возраста, как Зорны отлавливают несчастного и уводят в неизвестном направлении. Навсегда. Разумеется, многие, пытаясь избежать подобной участи, пробовали скрываться, но увы! Вживленные в мозг при рождении специальные чипы неизменно выдавали преследователям местонахождение беглецов.
Впрочем, для людей еще не все потеряно. Есть среди них счастливцы, чей мозг без всякой посторонней помощи отторгает установленную микросхему. Эти немногие сколотили подпольную организацию и затеяли борьбу с пришельцами. Вскоре к повстанцам присоединяется юноша по имени Джорел (Jorel); его выдающиеся способности вполне могут положить конец затянувшейся оккупации.

ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ...

Прежде чем допустить нас к ответственному делу истребления «чужих», Rebelstar выставляет неслабое препятствие в виде цепочки учебных заданий. Цель понятна – как следует натаскать будущих коммандос, ознакомив с разнообразным вооружением, тактическими хитростями и премудростями управления. Не очень ясно только, зачем было растягивать это удовольствие аж на 7 глав, при том что всего их в режиме Campaign – 24! Многие мелочи разжевываются столь тщательно, будто разработчики твердо разуверились в умственных способностях потенциальной аудитории игры. Дошло до того, что отдельную миссию посвятили бросанию гранат, хотя по большому счету можно было ограничиться банальным брифингом.

...ЛЕГКО В БОЮ

Зато стоит вырваться из цепких лап Tutorial в чистое поле – и начинается совсем другая жизнь. Тут уж мы сами себе хозяева и, если не считать время от времени прерывающих сражения сюжетных вставок, вольны самостоятельно решать, как лучше испортить противнику жизнь. Благо, вариантов предостаточно. Можно сколотить команду снайперов, отстреливающих вражеских солдат с дальних дистанций. Или вооружить всех поголовно ручными пулеметами – не слишком точными, но невероятно убойными вблизи. Уже упомянутые гранаты тоже пригодятся – главное, кидать их подальше, чтобы не задело взрывной волной.
Но не только и не столько арсенал определит, кто выйдет победителем. В Rebelstar приходится учитывать уйму других факторов, перекочевавших сюда прямехонько из X-Com. Во-первых, на совершение ЛЮБОГО действия расходуется определенное количество отведенных бойцу Action Points (AP). Даже простой поворот на 90 градусов обойдется в несколько AP, и в случае их неразумного использования ваши подопечные рискуют остаться под перекрестным огнем совершенно беззащитными –

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Увлекательный игровой процесс, разносторонняя боевая система, сравнительно «умный» AI, не самый посредственный сюжет, дружелюбный интерфейс.



Минусы:
Заунывно-однообразная музыка, слабоватая даже по меркам GBA графика, очень затянутый Tutorial, однообразный ландшафт карт.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

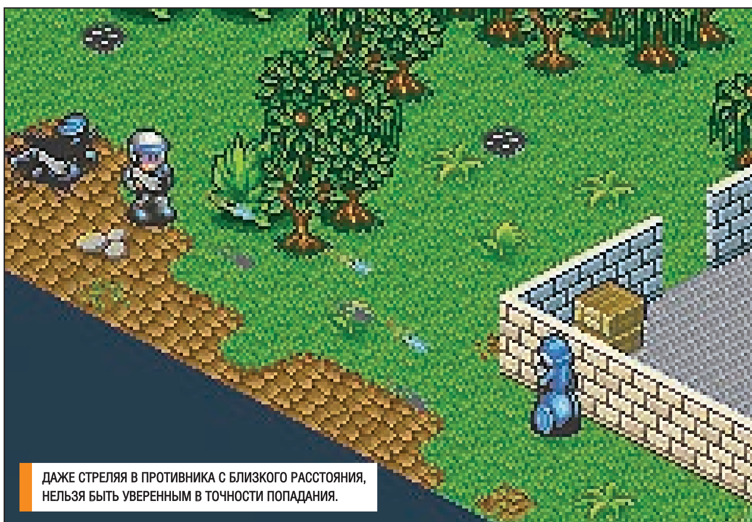
Наше резюме:
Назвать Rebelstar подлинным преемником X-Com нельзя, но проект определенно заслуживает внимания поклонников стратегий.



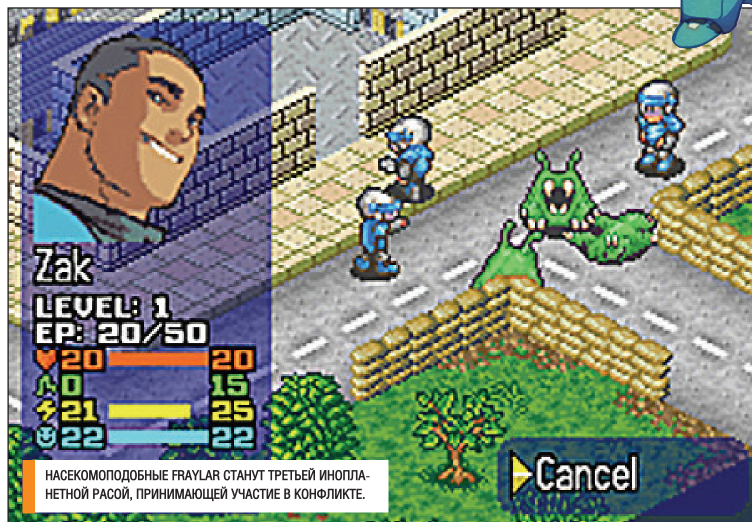
Родства не помнящие
Помимо X-Com, у Rebelstar: Tactical Command есть и другие предки, созданные той же командой. Прежде всего – серия тактических игр Rebelstar, выпущенных еще в 80-х годах на ZX Spectrum, и малоизвестный проект Laser Squad Nemesis, изданный на PC еще в 2003 году, но так и не удостоившийся внимания аудитории.



ТАК УЖ ПОВЕЛОСЬ, ЧТО НАРАВНЕ С ОБРОСШЕЙ ВОЛОСОМ И МЫШЦАМИ СОЛДАТНЕЙ ВОЮЮТ И ТАКИЕ ВОТ МИЛОВИДНЫЕ ДЕВЧУШКИ.



ДАЖЕ СТРЕЛЯЯ В ПРОТИВНИКА С БЛИЗКОГО РАССТОЯНИЯ, НЕЛЬЗЯ БЫТЬ УВЕРЕННЫМ В ТОЧНОСТИ ПОПАДАНИЯ.



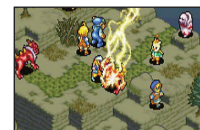
НАСЕКОМОПОДОБНЫЕ FRAYLAR СТАНУТ ТРЕТЬЕЙ ИНОПЛАНЕТНОЙ РАСОЙ, ПРИНИМАЮЩЕЙ УЧАСТИЕ В КОНФЛИКТЕ.

СЮЖЕТ ПЕРЕСКАЗЫВАЕТСЯ С ПОМОЩЬЮ ТЕКСТОВЫХ ДИАЛОГОВ И КРАСОЧНЫХ КАРТИНОК, КАК В FIRE EMBLEM.

It's the training that stops me from thinking about it.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Final Fantasy Tactics Advance

ХУЖЕ, ЧЕМ



Advance Wars

К сожалению, далеко не все отличительные черты X-Com перенял новобранец.

до следующего раунда, когда запас AP обновится. Во-вторых, виртуальные солдаты (и земные, и инопланетные) видят только то, что находится впереди или сбоку, но никак не сзади.
С одной стороны, это позволяет подкрасться к супостату незамеченными, с другой – вынуждает постоянно следить за собственными тылами. Существенно влияет на тактику и ландшафт – здания, деревья, густой кустарник и баррикады из мешков с песком могут стать как укрытием, так и препятствием, нередко заставляя тратить время на долгие обходные маневры. Кстати, последнюю проблему иногда получается решить с помощью тяжелого оружия, способного пробивать стены.
Не последнее место занимает и развитие персонажей, доставшееся Rebelstar в качестве подарка от жанра RPG. Все члены отряда обладают набором характеристик (вроде Strength, Speed, Courage и Leadership), которые автоматически растут по мере накопления опыта и получения новых уровней, а также списком умений, предназначенных для самостоятельной прокачки (они влияют на то, насколько мастерски справляется данный герой с различной амуницией). То есть в теории – в вашей власти со временем вылепить идеальных воинов по своему вкусу. На практике же у каждого соратника Джорела с самого начала есть определенные таланты; с ними-то и рекомендуется работать особенно плотно.

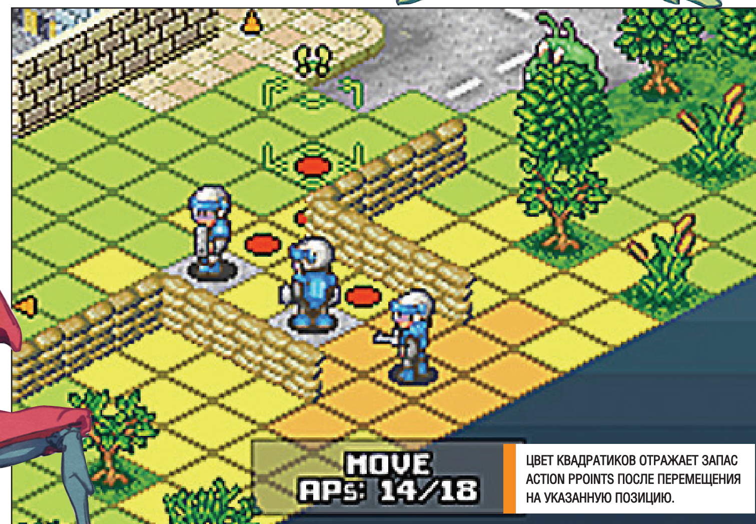
СУДЬБА НАСЛЕДСТВА

Многое из описанного отлично знакомо игравшим в X-Com. Но, к сожалению, далеко не все отличительные черты ветерана перенял новобранец. Бесследно исчезло строительство и усовершенствование баз; кануло в вечность необъятное древо исследований. Не обошлось без упрощений и в боевой части – постройки на Земле будущего, по версии дизайнеров из Codo, сплошь одноэтажные, да и с возвышенностями явная беда – видимо, стремясь утвердить собственный авторитет, Арелианцы уничтожили на планете все холмы и горы.
Не обошлось и без огрехов, никак с геймплеем не связанных, – например, простенькой графики. Да, возможности GBA невелики, но мы видели на этой платформе куда более впечатляющую картинку, в том числе и в стратегиях. Звукомузыка, представленная однообразными подвываниями, тоже не приводит в восторг. Разумеется, подобные технические промашки никак не влияют на увлекательность, но наверняка вынудят многих проигнорировать неброскую Rebelstar, отдав предпочтение более симпатичным конкурентам. ■





МЕТКИЙ БРОСОК ГРАНАТЫ НЕ ТОЛЬКО ПРИКОНЧИТ ПРОТИВНИКА, НО И СНЕСЕТ ЧАСТЬ УКРЕПЛЕНИЙ.



ЦВЕТ КВАДРАТИКОВ ОТРАЖАЕТ ЗАПАС ACTION PPOINTS ПОСЛЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ НА УКАЗАННУЮ ПОЗИЦИЮ.

 PC  PLAYSTATION 2  GAMECUBE  XBOX  GBA  N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru





Voyage: inspired by Jules Verne

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Kheops Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P III 800 МГц, 64 Мб RAM, 64 Мб VRAM

ОНЛАЙН:
http://www.kheops-studio.com

Говорят, приключенческий жанр умирает. Пока об этом говорят, «покойник» все скачет.

Создатели adventure почему-то до сих пор не замечали, какое сокровище валяется у них под ногами. Быть может, с точки зрения науки идеи Жюля Верна бесконечно устарели, но с позиции сценариста компьютерных игр – они ничем не хуже гениальной саги о похождениях родных и друзей графомана Атруса. Впрочем, беда поправима: Kheops Studio уже второй раз потчует нас «винегретом» из задумок любимого автора. Первое блюдо звалось Return to Mysterious Island (гурманы могли ознакомиться с ним в прошлом году). С каждым разом деликатес выходит все лучше, и если Kheops продолжит в том же духе, приключенческий жанр, несомненно, ожидает новый пик развития.

ДУБЛЬ ДВА

На этот раз вояж происходит в далеком прошлом (хотя во времена Жюля Верна это считалось «альтернативным будущим»). Главный герой, искатель приключений Мишель Ардан, приходит в себя внутри таинственной металлической капсулы с наглухо закрытыми окнами. Выяснить, как и зачем он в ней оказался, – первая из задач игры. Разумеется, с самого начала ясно, что он внутри гигантского снаряда и летит на Луну. Даже те, кто не читал книжку, моментально угадают такое развитие событий, увидев «лунатика» в стартовом меню. Однако, изрядно подпорченное «хинтом» от разработчиков настроение вновь улучшается после прилунения: ничего подобного дедушка фантастики в своих повестях не рассказывал! И я вам не скажу, в чем интрига, не буду портить удовольствие.

ЧТО Я ВИЖУ!

Поговорим о прочих достоинствах игры. Итак, лунные жители. Больше всего похожи на «марсиан обыкновенных» – набивших оскомину «головастиков» с огромными глазами и хилым тельцем. Да что уж там, не они одни вызывают стойкое ощущение, что мы это где-то уже видели. Так и кажется, что бродишь по пыльному складу, на котором создатели Myst хранят свои лучшие головоломки. Все вокруг серое. Только изредка мигнет неоновая вывеска, да мерцают медные трубы системы жизнеобеспечения. Ни цветного освещения, ни звездного неба, на большинстве экранов (а перемещение здесь, опять же, как в Myst) – тучи и скалы. На всю игру – один-единственный лес разноцветных растений. Бедновато, учитывая, что даже интерфейс оформлен в серо-бронзовых оттенках. Поначалу пейзаж смотрится но-

Книжка с картинками

Игра маскируется под книгу с иллюстрациями – вместо роликов в ней заставки-комиксы. Что-то подсказывает мне: так получилось потому, что у разработчиков не вышло смоделировать приличную лицевую анимацию… Но оставим это на их совести, какая разница, если результат смотрится отлично?



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Разнообразие игровых задач, колоритный главный герой, любопытная переработка литературного первоисточника. Нелинейность.



Минусы:
Серые лунные пейзажи, интерфейс, мешающий решать задачи на скорость, слишком «обычные» инопланетяне.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Свежая струя в болоте однообразных «приключений», намек на возрождение жанра.

Богатырский посвист

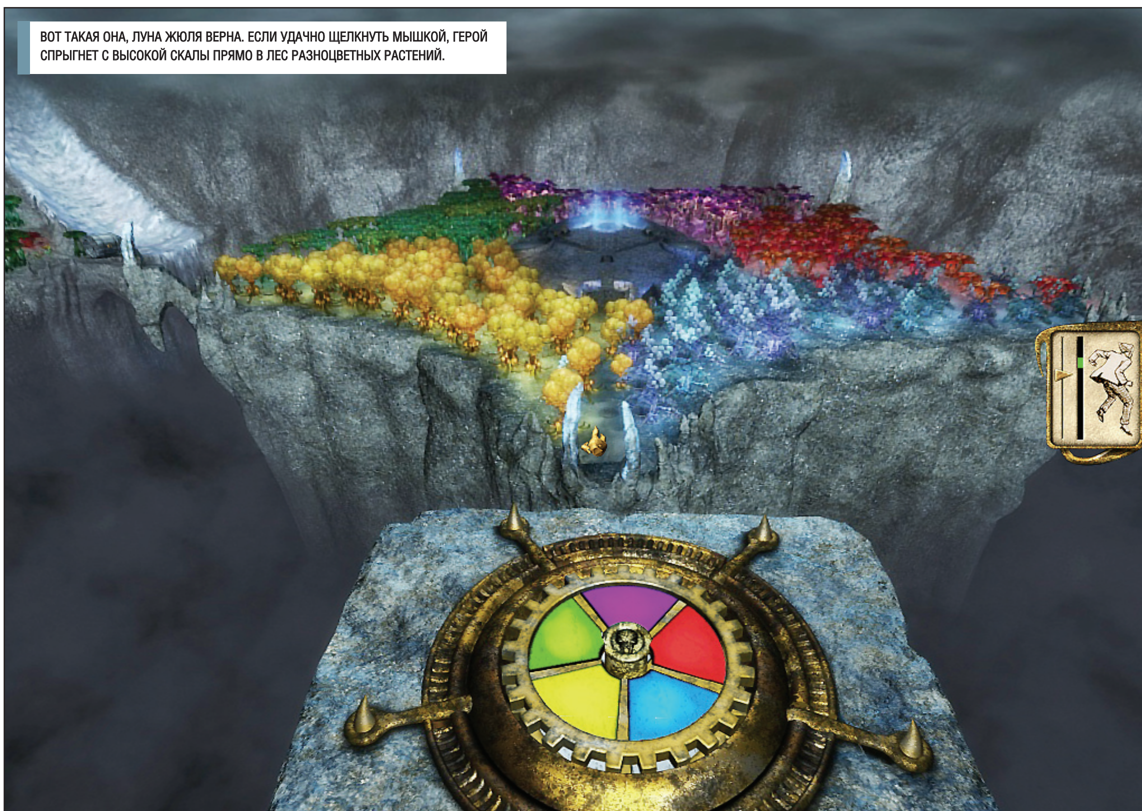
Разговор жителей Луны звучит, как мелодичный свист. Чтобы говорить с ними, Мишелю придется собрать флейту. Не переживайте, вам учить язык не надо – на это есть субтитры. Ардана же натренирует единственный из «лунян», владеющий английским. Где и как он его освоил? Не скажем, играйте и все узнаете.



КОСМИЧЕСКАЯ «ПУЛЯ»: НАМ ПРЕДСТОИТ ВЫЯСНИТЬ, КАК ДОСТАВИТЬ ЕЕ ОБРАТНО НА ЗЕМЛЮ.



ПО ЭТОЙ ЛОЗЕ МОЖНО ВЛЕЗТЬ НАВЕРХ. А МОЖНО ПРЫГАТЬ ПО ОБРЫВУ – ПОЧТИ ВСЕ ЗАГАДКИ В ИГРЕ ИМЕЮТ БОЛЬШЕ ОДНОГО РЕШЕНИЯ.

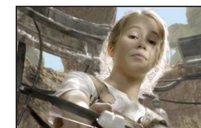

ВОТ ТАКАЯ ОНА, ЛУНА ЖЮЛЯ ВЕРНА. ЕСЛИ УДАЧНО ЩЕЛКНУТЬ МЫШКОЙ, ГЕРОЙ СПРЫГНЕТ С ВЫСОКОЙ СКАЛЫ ПРЯМО В ЛЕС РАЗНОЦВЕТНЫХ РАСТЕНИЙ.

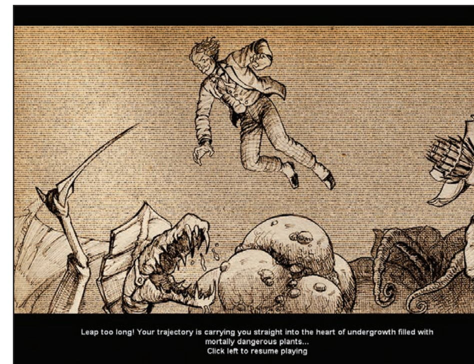
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Return to Mysterious Island

ХУЖЕ, ЧЕМ


Myst IV



ваторски и стильно, но изрядно надоедает, когда в 25-ый раз проходишь мимо одного места.

Кажется, что бродишь по пыльному складу, где создатели Myst хранят свои лучшие головоломки.

ТУДА И ОБРАТНО

А ходить нужно. Сначала Мишель движим желанием все вокруг ощупать (как вернуться назад, его не заботит), потом ему приспичит разобраться, куда исчезла цивилизация, следы которой он обнаружил, потом… так, стоп, это я уже сюжет пересказываю. Система «текущего квеста», стащенная из RPG, работает великолепно и никогда не дает расслабиться – получается как бы несколько последовательных маленьких игр в одной. За счет такого разбиения ближайшая цель становится яснее, играть интереснее, и весь процесс растягивается. Еще из ролевушек был позаимствован (тоже весьма удачно) опыт персонажа. Например в середине игры, после завершения очередной мини-стадии, у Ардана появляется счетчик успеха, растущий с решением головоломок. Чем выше значение, тем больше дверей и новых головоломок откроется герою. Разработчикам удалось прикрутить в игру даже «прокачку умений»! Когда Мишель впервые должен перепрыгнуть пропасть в слабой лунной гравитации, мы играем в мини-игру «останови стрелку в безопасном секторе». Но после нескольких прыжков туда-обратно игра запоминает ваши достижения, и вы преодолеваете барьер автоматически.

БОРЬБА С ИНТЕРФЕЙСОМ

Но не только прыгать придется отважному исследователю космоса. Ловить обжигающие химикалии в канистру в условиях невесомости, открывать на скорость заглушки лунного самогонного аппарата – Ардан на все горазд! К сожалению, интерфейсу за ним никак не угнаться. Схема управления, замечательный механизм комбинирования предметов и бездонные карманы героя перекочевали сюда из Return to Mysterious Island, а это и плохо, и хорошо одновременно.
С одной стороны, есть куда положить полезные находки. С другой



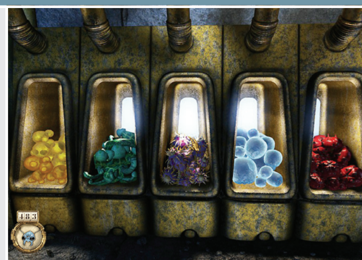
стороны, выполнять действия на скорость трудновато: срочно нужно заткнуть дырку, а пробка затерялась на пятой вкладке в 15 ячейке инвентаря, и пойди ее подцепи! Хорошо хоть в случае проигрыша герой «умирает» формально, игра продолжается от первой же безопасной точки.
Впрочем, содержание головоломок – в большинстве своем любопытных иллюстраций принципов математики и логики – не позволяет бросить играть, несмотря на не всегда удобное управление. Согласитесь, чтобы компенсировать столь серьезные неудобства, нужны не менее серьезные достоинства. И не сомневайтесь, у этой игры они есть. ■



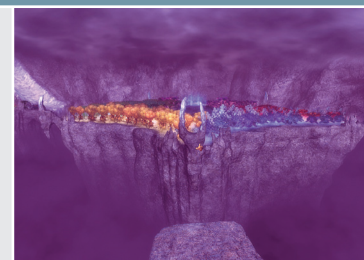
КНИГИ ЖЮЛЯ ВЕРНА СЛУЖИЛИ ИСТОЧНИКОМ ВДОХНОВЕНИЯ ЕЩЕ БОЛЕЕ СОТНИ ЛЕТ НАЗАД. АФИША ОПЕРЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ».

Занимательная ботаника

Лунные растения приносят удивительные плоды – из них можно выращивать гибриды, варить компоты, изменяющие состояние персонажа, добывать экстракты и потом превращать их в топливо, клей или машинное масло. Хотя подсказок в игре достаточно, интереснее все пробовать самостоятельно, благо запас плодов не ограничен.









Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	mini-games
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Shift
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

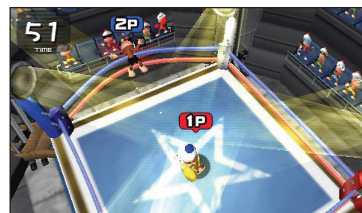
ОНЛАЙН:
http://www.yourpsp.com

Ape Academy

Пожалуй, худший диск из всей стартовой линейки на PSP.

Кажется, невозможно испортить игру, в которой есть одновременно обезьяны, зомби и обезьяны-зомби. Но не тут-то было. Японская поделка доказывает, что если подойти умеючи, можно загубить самую замечательную идею. Даже в наш просвещенный век PSP с запущенной на ней Ape Academy не выдерживает конкуренции с «Ну, погоди!», «Тайнами Океана» и прочими советскими портативными чудесами техники. Объяснимся. Ape Academy – коллекция мини-игр с участием лупоглазых мартышек из Ape Escape. Игрок выбирает приглянувшуюся обезьяну и отправляется вместе с ней в школу – учиться. Каждый класс – игра в крестики-нолики с учителем; на каждой клетке доски – одна мини-игра. Если вы проходите ее, на клетке ставится кружок. Если не проходите – крестик. Сможете собрать полоску кругов (две полоски в старших классах) – по итогам года переходите в следующий класс. Открытые в режиме «академии» мини-игры складываются в специальном меню, где можно поиграть в них, не углубляясь в режим кампании.

И самая большая беда Ape Academy в том, что все ее 45 мини-игр – скучнейший проходняк, способный заинтересовать лишь на пять-десять секунд. Именно столько времени вам понадобится, чтобы не разобраться с управлением, проиграть и вылететь обратно в меню выбора игры. Авторы Ape Academy не трудятся объяснять правила или давать пробные попытки: во многих дьявольски сложных мини-играх, вроде «уличного жонглера», вы будете проигрывать десятки раз – снова и снова, просто потому, что одна ошибка ведет к мгновенному фиаско, а шанса потренироваться не предоставят все равно. Большинство мини-игр длятся около тридцати секунд (включая заставки), и тем более нелепыми на их фоне выглядят монументальные загрузки, в которые Ape Academy впадает постоянно – даже если вы просто путешествуете по главному меню. Пробная поездка в метро с Ape Academy показала, что играющий думает не «сколько еще игр я смогу пройти до следующей остановки?», а «успеет ли что-нибудь загрузиться, или мне уже будет пора



выходить?». В успешно пройденных мини-играх можно найти одну из нескольких сотен статуэток обезьян, которые нам предлагают коллекционировать, – прямо скажем, трудно найти более бессмысленный способ провести время.
Ape Academy оставляет игрока с чувством собственного бессилия – перед лицом странного управления, неясных правил игры, слепого случая, наконец. Ни в одну из мини-игр Ape Escape вам не захочется играть больше, чем те десять секунд, что отведет на нее «академия». Ну а все остальное время вы проведете, наблюдая синенький текст «Now Loading...». Прямо скажем, мы можем найти нашим PSP лучшее применение. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ 5.0

Наше резюме:
Тоска зеленая. Если ваше представление об идеальной игре – черный экран со словами Now Loading в правом нижнем углу, смело берите Ape Academy.

АЛЬТЕРНАТИВА

РЯДОМ НЕ СТОЯЛО С



WarioWare: Touched!

ХУЖЕ, ЧЕМ



Ape Escape 3

Все любят зомби

Одна из самых понятных, простых и интересных мини-игр – «защити банан от зомби». Представьте: ночь, джунгли. Вы жарите банан, как вдруг из леса раздается зловещий вой. Это мартышки-зомби пришли на манящий запах подрумянившегося фрукта. Сможете ли вы сдерживать напор нежити до тех пор, пока не наступит утро?



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Обезьяны. Мартышки-зомби, макаки-ниндзя, шимпанзе-изобретатели, гориллы-водолазы, и орангутанги-супергерои.



Минусы:
Возмутительные загрузки да скучные и короткие кусочки геймплея – сочетание, способное убить самую гениальную игру. Что уж говорить об Ape Academy.



САМАЯ ИЗДЕВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА – ЗАБЕГ НА МЕТР. ОДНО НАЖАТИЕ КНОПКИ И ДВАДЦАТЬ СЕКУНД ЗАГРУЗКИ.



КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА В КОСМОСЕ. О, СКОЛЬКО РАЗ ВЫ ПРОКЛЯНЕТЕ ЗДЕШНЕЕ УПРАВЛЕНИЕ.



САМОЕ ПРИЛИЧНОЕ – ЧЕСТНО УКРАДЕНО У DANCE DANCE REVOLUTION.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	Action-RPG/shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	WayForward
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://namco.com/games/sigma_star_saga

Sigma Star Saga

Как скрестить двумерный скролл-шутер и RPG? Просто сажайте героя за штурвал истребителя во время каждого боя!

Как вам предложение? Товарищи из WayForward склонны думать, что идея более чем неплоха – ведь именно так они совместили два, казалось, несовместимых жанра в своем новом проекте, Sigma Star Saga.

Как можно понять из названия, действие игры происходит в космосе. Завязка проще некуда: в разгар войны землян с инопланетной сволочью первые засылают в стан вторых двойного агента с целью прознать все про супероружие противника. Протагонисту придется верой и правдой служить супостатам, продвигаясь по служебной лестнице выше и выше, и в итоге принять решение – а на чьей же, собственно, стороне он воюет? Яркие персонажи, отлично написанные диалоги с изрядной долей юмора, четыре концовки – комар носу не подточит!

RPG-составляющая игры проста и напоминает футуризированную The Legend of Zelda: наш персонаж может свободно передвигаться по уровням, беседовать с NPC и отстреливать из бластера представителей местной фауны. На этом все – опыта за вырезание популяций монстров не выдается, да и у героя нет даже собственных характеристик. Зато есть сидящий на нем паразит, играющий роль посредника между ним и инопланетными кораблями, которые в бой на автопилоте ходить не рискуют. Вот наш герой и идет нарасхват, телепортируется каждые десять шагов в новое боевое судно, нуждающееся в опытном капитане. Рэндомные бои? Они самые.

Шутеровые уровни, надо сказать, тоже особо не блещут. Летим слева направо вдоль произвольно созданного ландшафта, уничтожая по пути все, что угрожающе шевелится. По выполнении заранее установленной квоты битва считается выигранной, и героя возвращают на бренную землю.

Все дело, однако, в том, как эти две составляющие связаны между собой. Так, в космических боях за врагов дается опыт – следовательно, можно повысить уровень, улучшив атаку и защиту. В сухопутном же режиме наш герой может найти новое вооружение для корабля, запасные бомбы (разом уничтожающие всю живность на экране в режиме битвы) и аптечки (благо линейка жизни разведчика-пилота едина для обоих режимов).

И, на удивление, эта комбинация довольно посредственной RPG и средненького шутера дала добрые плоды. Ведь, как известно, шутеры обычно страдают от низкой продолжительности, а RPG – от вялости. А Sigma Star Saga заменяет привычные RPG-битвы на стремительные космические сражения, одновременно давая игроку резон истреблять сотни одинаковых врагов – экспа!

Конечно, есть и недостатки, и немаленькие. Погнавшись за высочайшим качеством графики, разработчики поскупились на разнообразие противников. Частые случайные бои – зло само по себе, но в SSS оно усугубляется еще и тем, что сражения в буквальном смысле случайные: вам может достаться, например, пилотирование неуклюжего громоздкого корабля по узкому и переполненному врагами тоннелю, что чревато преждевременной (нелепой!) гибелью и возвратом к месту последнего сохранения (а это счастье редкое). Наземные задания крайне шаблонны. Тем не менее, Sigma Star Saga более чем заслуживает вашего внимания – хотя бы своей оригинальной концепцией. ■

Кратко о вооружении

По миру Sigma Star Saga разбросано 76 модификаторов вооружения вашего корабля. Они подразделяются на три вида: один определяет вид стрельбы, второй – тип патронов, третий – то, как заряды будут вести себя при попадании во врага. Несложно посчитать, что таким образом можно получить более 15 тысяч неповторимых комбинаций!



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Высококачественные графика и звук, прекрасные диалоги, оригинальное и удачное скрещивание двух жанров.



Минусы:
Сильная неуравновешенность игрового процесса. Ну нельзя в случайных сражениях допускать такой разлет сложности!

ВЕРДИКТ

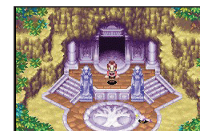
НАША ОЦЕНКА: 7.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Результат вышел значительно лучше, нежели механическая сумма его составляющих.

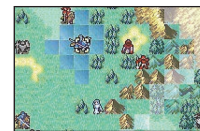
АЛЬТЕРНАТИВА

БОЛЕЕ ОРИГИНАЛЬНА, ЧЕМ



Golden Sun: The Lost Age

МЕНЕЕ СБАЛАНСИРОВАНА, ЧЕМ

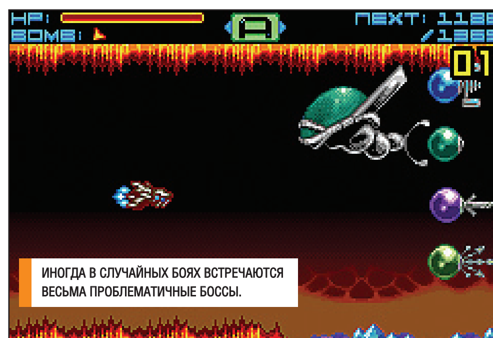


Fire Emblem: The Sacred Stones

ДАЖЕ ИНОПЛАНЕТЯНАМ С ТАКИМИ ВОТ УШАМИ НЕ ЧУЖДО ПОНЯТИЕ СЕКСАПИЛЬНОСТИ...



ЗА ДИАЛОГИ – ЗАЧЕТ!



ИНОГДА В СЛУЧАЙНЫХ БОЯХ ВСТРЕЧАЮТСЯ ВЕСЬМА ПРОБЛЕМАТИЧНЫЕ БОССЫ.



«ОТВЕДАЙ-КА МОЕЙ ГОРЯЧЕЙ ПЛАЗМЫ!»

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ВОЛЯ И РАЗУМ





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Will of Steel
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Tri Synergy
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
РАЗРАБОТЧИК:	Gameyus Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,3 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/will_of_steel

РЕЗЮМЕ:

Одна из самых ужасных стратегий года. Рекомендуется только идейным американцам-патриотам...





Многострадальный движок «Дня Д» не перестает служить на благо звездно-полосатой пропаганды. На этот раз желающие могут повоевать на стороне доблестных янки против коварных иракцев и талибов. Коварных – не то слово, бедные американцы сражаются с превосходящими силами противника, вооруженного бронетехникой. Афганцы обстреливают морпехов реактивными снарядами, атакуют настоящими танковыми полками и засылают в тыл супер-гранатометчиков. Пятнадцать выстрелов в минуту из «Мухи» – вот это комплимент отечественному ВПК. Что до остального, так графика выглядит ужаснее оригинального «Дня Д», балансом и не пахнет, а в управлении черт ногу сломит – алгоритм поиска пути соответствующий. Такой вот гимн американской демократии... ■

КРУТОЙ СЭМ: ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Serious Sam Gold
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Take-Two Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
РАЗРАБОТЧИК:	Croteam
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 650 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/sam_gold

РЕЗЮМЕ:

Сэм все еще на коне. Один из самых зубодробительных шутеров возвращается.





Никогда не стареющая классика «мясного» жанра – нескончаемый грохот выстрелов, горы трупов и светопреставление на экране, приправленные долей сарказма. Хотя графика, надо признать, сгодится разве что для экспозиции в музее компьютерных игр. Начинавшие карьеру спасителя мира вместе с Сэмом теперь могут тряхнуть стариной и пройти более тридцати миссий обеих частей подряд. А заодно и новый эпизод из пяти миссий – «Темный остров». Сиквел игры уже не за горами, так что самое время потренироваться в отстреле пришельцев, послушать черные шуточки прекрасно говорящего по-русски героя и еще три раза спасти Землю. Любой геймер просто обязан иметь эту игру в своей коллекции, да и издание-то ведь – коллекционное... ■

АСЫ НАД ВЬЕТНАМОМ





ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Wings Over Vietnam
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Simulator
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Encore Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / GFI
РАЗРАБОТЧИК:	Third Wire Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.wovgame.com

РЕЗЮМЕ:

Старый, не самый удачный и практически неизменившийся авиасимулятор с новым названием.





Война во Вьетнаме нынче в моде, а вот хорошие авиасимуляторы, видимо, нет. Иначе как объяснить появление старого (но не доброго) Strike Fighters в новой обложке. Что изменилось? Новые самолеты, новый сюжет... ах да, долгожданные авианосцы. А что осталось прежним? Чудовищного вида ландшафты (сбрасывать бомбы лучше, закрыв глаза), детская механика полета (забудьте о штопорах!) и отсутствие приемлемых настроек сложности. Правда, не имеющие джойстиков новички будут довольны – самолеты управляются не сложнее, чем такси. Так что и пушечные (!) бои истребителей здесь в порядке вещей. Приятно одно: слышать русский язык в шлемофоне, особенно когда летаешь на «МиГах». Впрочем, различия самолетов в игре практически не заметны. ■

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

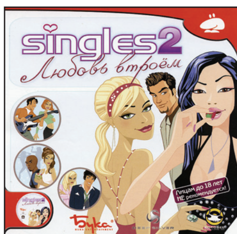
1. Что такое бигамия:
1. Наличие двух жен
2. Редкий таежный цветок
3. Страшное заболевание легких

2. Что такое Вавилон 5:
1. Пятая вавилонская башня
2. Сериал по ТВ
3. Новая модель «Жигулей»

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 сентября. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 15/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 15 (192) – Артем Ахтырский (Волгоградская обл.). Правильные ответы – А (Вид боеприпасов) и Б (Английская марка винтовок).

SINGLES 2: ЛЮБОВЬ ВТРОЕМ





■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Singles 2: Triple Trouble

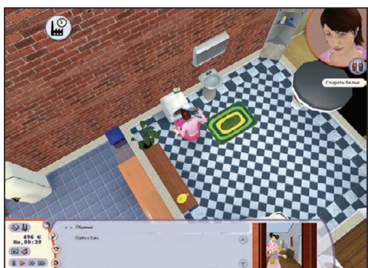
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	lifesim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rotobee
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.singles2.ru

■ РЕЗЮМЕ:

Еще один непримечательный Sim-клон, практически лишенный каких-либо новшеств.





Выращивание человекоподобных «тамагочей» продолжается. Правда, на этот раз смысл их существования гораздо проще – затащить в постель ближнего своего. Точнее – сразу двух. Игра сводится к довольно скучному развитию отношений трех сожителей, причем в их роли могут быть трое мужчин... Заботиться об их здоровье не нужно – они никогда не умрут, разве только расстроятся. Воспитание детей и развитие карьеры тоже остались за бортом. Умывание, завтрак, работа, починка дымящегося унитаза, бар, треп с соседями до ночи – и так до тех пор, пока на экране не появится подергивающееся одеяло и черные квадратики цензуры. Ликуйте – все было именно ради этого. Маленький эпизод Sims 2, и не более. А что до перевода – он есть, хотя порой кажется, что не нужен... ■

HOMEPLANET GOLD





■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Homeplanet Gold

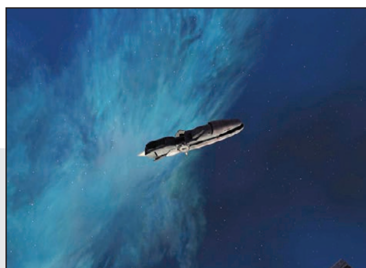
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	Simulator
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Revolt Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://mapgames.7.com1.ru/homeplanet/index.html

■ РЕЗЮМЕ:

Множество приятных изменений и дополнительных миссий – действительно золотое издание.





Разработчики не просто засунули две части игры на один диск и прилепили бирку «Gold», как это обычно бывает. Изменилось буквально все, начиная с графики и заканчивая усовершенствованным мультиплеером. Улучшенный рендеринг в реальном времени и новые текстуры заметны сразу. Теперь от ближних планов кораблей глаз не оторвать. А поклонникам серии придется по вкусу доработанная космическая техника, новые виды ракетных вооружений и обновленный искусственный интеллект. Чего уж и говорить о новой системе радиоэлектронной борьбы. Кроме того, на диске можно найти не вошедшие в оригинальную игру миссии, а также фанатское дополнение – Babylon 5: I've Found Her. Именно так и должно выглядеть коллекционное издание. ■

CALL OF DUTY: ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ







■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Call of Duty Gold

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	Action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Gray Matter Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 32

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/cod_gold

■ РЕЗЮМЕ:

Самый зрелищный и известный шутер о Второй мировой вместе с дополнением. Дальнейшие представления излишни.







Эта игра похожа на длинный кинофильм с одной лишь поправкой – роль героя отведена вам. Вам никогда не придется думать, куда идти и что делать. Сюжет движется, как по рельсам, каждое действие продумано, на каждый ваш шаг откликаются десятки скриптов, создающих невероятное чувство «всамделишности». Не дать расслабиться ни на секунду – главное правило игры. Непрерывный бег, нескончаемая канонада и крики товарищей. Вокруг рвутся снаряды, идут в атаку полки, в небе гудят самолеты... Ты не супергерой, ты – член отряда, такой же, как все. Остановился на секунду – и труп. Только что бежал с другими американцами в атаку – и вот уже стал русским солдатом под Курском или английским летчиком в тылу врага... Три судьбы, три части игры, каждая пытается передать свою атмосферу войны, свой национальный колорит. Чего стоят только злобные коротышки из НКВД. Набор развлечений любого шутера прилагается в дополнении. Феерические воздушные сражения, разбавленные беготней по самолету, танковые баталии мультиплеера, сражения на катерах – скучно не будет! Добавьте к этому соответствующую российскую озвучку и можете смело вручать «Оскар». Обе части игры проходятся на одном дыхании. Вы оторветесь от компьютера лишь часов через восемь, с удивлением обнаружив ночь за окном и гул взрывов в ушах. ■

НОВОСТИ

Кражам мобильных телефонов скоро должен прийти конец.

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



БЕЗОПАСНЫЕ БЫЧЬИ БЕГА



Компания m-Solutions представила на днях довольно необычную игру. Sanfermin 2005 – симулятор бычьих бегов, проводимых в Испании. Каждый год в городке Памлона местные жители выпускают на улицу стадо разъяренных быков. А самые смелые горожане пытаются убежать от этой рогатой лавины. Получается, к сожалению, далеко не у всех.
Теперь любители подобных развлечений могут поучаствовать в виртуальных бегах на экранах мобильников. Ощущения, конечно, слабее, зато вред здоровью – минимальный... Игра совершенно линейна, а управление осуществляется всего тремя кнопками – знай только беги быстрее. Поэтому акцент сделан на отличной графике и азарте. Хотя кое-чего бегам, по-моему, сильно недостает – режима игры за быков... ■

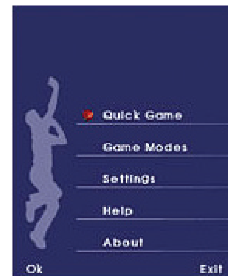


ЗДРАВСТВУЙ, ХОЗЯИН!

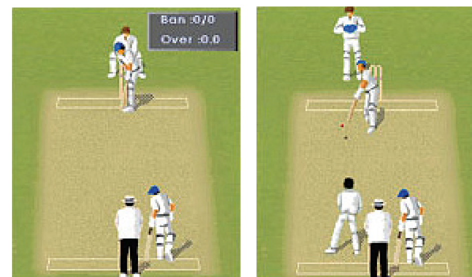
На прошедшей недавно выставке «Безопасность Японии 2005» компания OMRON продемонстрировала свою последнюю разработку – OKAO Vision Face Recognition Sensor (VFRS). Это обычный датчик для распознавания человеческих лиц, коими давно оснащено большинство так любимых японцами роботов. Эта же модель предназначена для сотовых телефонов со встроенными камерами. Такой метод гораздо проще распознавания отпечатков пальцев или банального ввода паролей. Да и никакого дополнительного оборудования он не требует. Система обнаруживает 80 различных пунктов на лице и производит их проверку за одну-две секунды. При этом точность опознавания составляет 99%. Программа совместима с большинством операционных систем, поэтому производители телефонов довольно бурно отреагировали на новую технологию. Остается надеяться, что с ее внедрением кражи мобильных аппаратов действительно сократятся. ■



МОБИЛЬНЫЙ КРИКЕТ



Компания ThreeSixty выпустила ничем не примечательный и, вместе с тем, несколько экзотичный спортивный симулятор – Cricket Mania 2005. Хотя на родине его создателей он вряд ли покажется необычным, в России этот вид спорта не слишком известен. Едва ли многие из вас знают, как, например, выглядит бита для крикета. Теперь желающие смогут обучиться всем премудростям этой игры в тренировочном режиме, а потом попробовать свои силы в мировом чемпионате. Для более опытных спортсменов имеется множество различных настроек, не берусь сказать каких – я ведь пока не научился играть в крикет. Владельцев дешевых телефонов также порадует красивая псевдо-трехмерная графика, одинаково хорошо выглядящая на экране практически любого аппарата.. ■



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.



Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

RAINBOW SIX LOCKDOWN – 2555
97768560096

Alcatel 556
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V220
Motorola V3
Motorola V500
Motorola V535
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens CX75
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО – 2333
97435620096

Motorola E398
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3220
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung D410
Samsung E700
Samsung E710
Samsung X450
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson P900
SonyEricsson P910i
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

BRIX 2. – 2333
97959960096

Motorola E398
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung C100
Samsung C110
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E600
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X120
Samsung X450
Samsung X600
Samsung X640
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ДЕТИ ПРОТИВ МЕДВЕДЕЙ-ЗОМБИ – 2333
97972540096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X450
Samsung X460
Siemens SX1
SonyEricsson K500
SonyEricsson K750
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z800

БУМЕР – 2333
97857240096

LG C1100
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7610
Samsung C100
Samsung C110
Samsung C200
Samsung D500
Samsung E300
Samsung E600
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X120
Samsung X450
Samsung X480
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ПЫЛАЮЩИЕ НЕБЕСА – 2333
97895960096

Motorola E398
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010

SABRE WULF – 2555
97926610096

Alcatel 565
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V600
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Samsung C100
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K700i
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

БУМЕР



РАЗРАБОТЧИК:	QPlaze/RMI
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.qplaze.com/rus

Добро пожаловать в мир «реальных пацанов» и бандитских разборок. А если точнее – в миниатюрную версию нашумевшего фильма. Не посмотрев оригинал, вы вряд ли поймете, что происходит на экране вашего телефона. А вот фанатам картины будет гораздо проще пройти игру. Ведь действие разворачивается точно по сценарию киноленты, и, лишь зная его наизусть, можно правильно подбирать героя для каждого из заданий. Один лучше «толкает базар», другой – стреляет, третий – взламывает машины. Хотя в доброй половине миссий придется действовать всеми персонажами сразу. На разборках враги, как и наши подопечные, мордуют друг друга в порядке строгой очереди. Побеждает тот, у кого остается хотя бы один боец. Довольно однообразные поединки разбавлены весьма разнообразными гонками на бумере. Сначала мы перегоняем машину на время, потом пытаемся уйти от погони, затем участвуем в гонках на выживание... Но суть практически не меняется – нужно выжать максимум из двигателя и при этом не врезаться в другие автомобили. И учтите, у местных пацанов принято ездить исключительно по встречной полосе.

Все шестнадцать миссий проходятся за два-три часа – слишком уж много времени отнимают гонки на выживание. Все уровни отлично отрисованы, и раздражает только появление тормозов во время массовых разборок. Бандиты порой напоминают проржавевших роботов. Как и другие игры по мотивам отечественных фильмов, «Бумер» пропитан своеобразным юмором. Даже меню выполнены в блатном стиле, а уж реплики персонажей и вовсе большей частью сокрыты цензурой. Жаль только, создатели ни на шаг не отошли от киноленты, начисто лишив игру какой-либо интриги. Хотя многочисленные поклонники картины могут со мной и не согласиться. ■



ДЕТИ ПРОТИВ МЕДВЕДЕЙ-ЗОМБИ



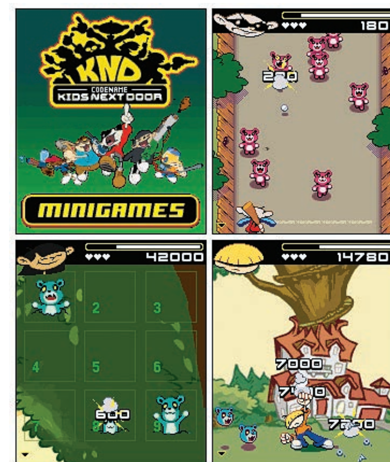
РАЗРАБОТЧИК:	Glu
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.glu.com

Пока все нормальные некроманты поднимали из могил зомби да скелетов и захватывали Эратию, колдун Грамма Стаффум тренировался на медведях...

И получалось у него, похоже, неплохо – сказочный лес просто наводнился косолапыми мертвяками. И справиться с ними могут, конечно же, только непобедимые герои из сериала Kids Next Door.

Все пять мини-игр по уничтожению озверевших «Винни-Пухов» рассчитаны исключительно на реакцию. В первой нужно разбираться с наступающими врагами при помощи бейсбольной биты (оставьте кровожадные мысли – бить можно только по мячику!). Во второй – уничтожать их огромным электрошоком на движущейся железнодорожной платформе – вот уж фантазия у разработчиков разыгралась... Следующие два режима потребуют от вас лишь вовремя нажимать на нужные клавиши – враги будут появляться в соответствующих квадратиках. Ну а напоследок нам, наконец, дадут отточить навыки рукопашного боя на разноцветных медведях.

Учитывая предельную простоту игр, надо заметить, что их могло бы быть и больше. Да и имеющиеся особым разнообразием не отличаются. Впрочем, этого вполне достаточно, чтобы потратить пару часов, не слишком напрягая извилины. К тому же анимация не может не вызывать улыбки – чего-чего, а кровожадных фиолетовых мишек мы еще не видели. Игра настоятельно не рекомендуется защитникам животных и счастливым обладателям плюшевых медведей. ■



SABRE WULF



РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com

Волки-клептоманы выходят на охоту. Огромное чудовище освободилось от магического сна и принялось грабить окрестные поселения. Увы, веселой охоты не предвидится – оборотень абсолютно неуязвим. Потребуется собрать шесть частей магического амулета, чтобы отправить вороватого зверя назад в объятия Морфея. На протяжении пятнадцати уровней нам предстоит скакать по живописным пейзажам (прыгает наш герой гораздо лучше, чем бегает), собирать украденное добро и расправляться с попадающимися под руку зверушками. А вот при встрече с волком придется каждый раз давать деру, пробегая знакомый уровень в противоположную сторону.

Игра портирована с GBA, но графика практически не изменилась. Пускай уровни и не изобилуют противниками, анимация совсем не пострадала – чего стоят только движения нашего охотника... Сохранилась и основная изюминка – использование подручной живности. Одни животные служат трамплином, другие – магическим щитом, а третьих и вовсе можно применить в качестве бомб. Причем перед активацией любого из помощников можно переместить точно на нужное место, при помощи стрелочек. Управление протагонистом такое же простое – главное бегать быстрее, а прыгать чаще. Наличие помощников и возможность каждый раз выбирать одну из нескольких миссий выделяют этот платформер из общей массы. Да и качество графики даст вам почувствовать себя обладателем настоящей игровой консоли. ■



RAINBOW SIX LOCKDOWN

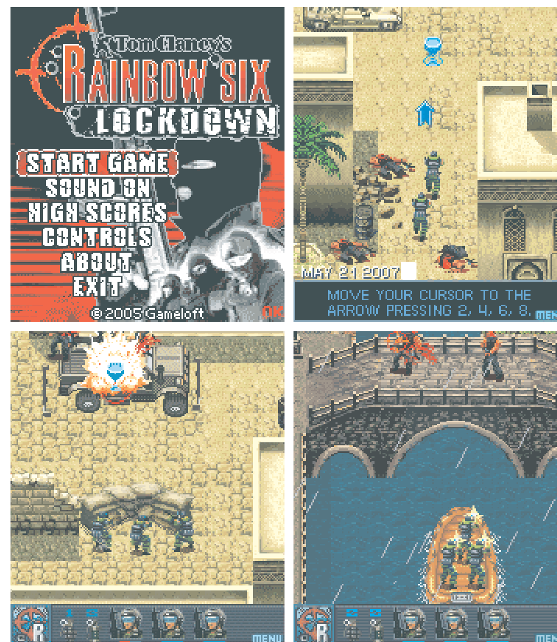


РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
ЖАНР:	action/tactics
ОЦЕНКА:	5
ЦЕНА	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.gameloft.com

Ubi Soft не покладая рук клепает сиквелы и дополнения к своим хитам по мотивам произведений Тома Клэнси, а разработчики из Gameloft с тем же усердием портируют плоды их трудов на мобильные телефоны. И как бы нам уже не намозолили глаза спецназовцы и старина Фишер, их похождения просто не могут остаться незамеченными. Ведь эти игры действительно хороши. Вот и на сей раз новации можно пересчитать по пальцам, а оторваться от экрана невозможно ни на секунду.

Отважная четверка Rainbow Six все еще борется с мировым злом, но теперь целью террористов стали они сами... Впрочем, кому нужен сюжет, когда на экране происходит такое!?

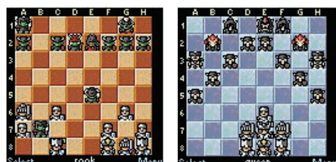
Графика практически не изменилась по сравнению с прошлой частью игры, разве только взрывы стали эффектнее, а пейзажи – ярче. Воевать предстоит на трех разных типах местности – от африканских песков до мрачных застенков террористов. Расплачиваться за всю эту лепоту приходится относительно небольшой продолжительностью действа – всего семь миссий. Да и оценить ее по достоинству смогут лишь обладатели дорогих телефонов. Управление, как и раньше, осуществляется курсором, что довольно удобно, но таит в себе большой недостаток. Чтобы прицелиться в появившегося врага, требуется время, а у нас его практически не бывает... Зато воевать теперь можно с огоньком, и каким – помимо гранатомета нашим бойцам полагается надувная лодка, а за примерное поведение – еще и боевой вертолет размером с половину экрана. Словом, ни одно из заданий не будет похожим на предыдущее – спасайте заложников, обезвреживайте бомбы, отстреливайте снайперов и с нетерпением ждите выхода следующей части игры... ■



ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО



РАЗРАБОТЧИК:	Triacom Entertainment
ЖАНР:	puzzle
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.triacom-entertainment.de



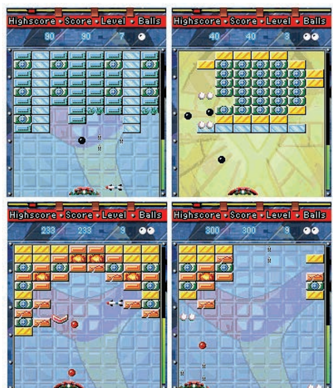
Разработчики решили не мучиться с созданием очередного шахматного мастера и взяли геймеров оригинальностью, просто чуть изменив правила древнейшей игры. Добро пожаловать в шахматное королевство! Здесь принято воевать исключительно на клетчатых досках. Чтобы отвоевать у злобного короля Кнара свою страну, придется поочередно сразиться за несколько крепостей. Впрочем, глобальная карта – скорее, формальность. Ведь сражаться придется пешками и слонами... Или рыцарями и всадниками – называйте, как хотите, но старые правила по-прежнему в силе. Хотя запомнить, как ходит каждая из фигур, будет затруднительно, тем более и враги нас ждут совершенно разные. Банальных партий, к счастью, не предвидится, да и противник наш не бог весть как умен. Каждое из сражений является обычной задачей. Нас ставят в непростую позицию и предлагают из нее выпутаться. Причем путь к победе, как правило, всего один. Шахматы – не слишком веселая игра, и этот маскарад, признаться, здорово ее оживил. ■



BRIX 2



РАЗРАБОТЧИК:	Triacom Entertainment
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.triacom-entertainment.de



Отличный «арканоид»! Даже не знаю, нужно ли добавлять еще что-то. Хотя ценителям игры будет интересно узнать, что вторая часть проекта стала еще больше и разнообразнее. Два десятка уровней просто напичканы различными бонусами и видами оружия. Одних шаров теперь стало четыре вида. Согласитесь, неплохо для проекта, в котором нужно лишь передвигать платформу в двух направлениях. Максимальная протяженность игры и минимальные усилия пальцев – идеальный вариант для мобильных телефонов. Вот только, несмотря на хорошую детализацию и улучшенное оформление, местная палитра осталась довольно однообразной. ■

ПЫЛАЮЩИЕ НЕБЕСА



РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.telcogames.com



Каждый раз, описывая скролл-шутеры, думаю – ну кому сдался этот сюжет!? Какая разница, кого отстреливать – марсианских пришельцев или фашистских захватчиков. Главное, чтобы взрывались красиво, а в этой игре небеса действительно пылают. Благодаря крупным детализированным моделям, на экран любо-дорого смотреть. Враги разнообразные, ландшафты красивые, управление простое... А вот арсенальчик подкачал. Оружия мало, да и имеющиеся образцы не слишком-то впечатляют. Такие игры ценятся, прежде всего, за невообразимые защитные экраны и ежеминутно меняющиеся «пушки»... В любом случае полчаса удовольствия от светопреставления на экране вам гарантировано. ■



JAMMA

У японцев есть свой аналог E3 – выставка, знаменитая на весь мир. Конечно, это Tokyo Game Show (о которой – в следующем номере). Однако у компаний-производителей игр для автоматов есть свой главный междусобойчик, аналогов которому за пределами Японии днем с огнем не сыскать. Называется он Amusement Machine Show, и в нынешнем году он состоялся в сорок третий раз. В мире, однако, эта выставка известна как JAMMA. Словечко это – сокращение от Japan Amusement Machinery Manufacturers Association, названия ассоциации, которая организует этот всеяпонский съезд. Бытует мнение, что JAMMA год от года становится все хуже и хуже, а игры на автоматах потихоньку отживают свой век. Но даже самые мрачные скептики вынуждены признать: в этом году аркадные игры задали жару, в чем огромная заслуга Sega. Компания показала ударный набор хитов следующего поколения, работающих на новой аркадной платформе Lindbergh. Мы частенько употребляем словосочетание «аркадная платформа», словно оно столь же прозрачно, как «симпатичный котенок» или «бутерброд с сыром». Между тем необходимо пояснение: далеко не для каждого игрового автомата создается индивидуальная «начинка». Фирмы время от времени конструируют новые «платформы», а затем разрабатывают для них игры, как, например, Sony – сначала выпускает платформу PlayStation, затем готовит игры для нее. Часто производители игровых автоматов планируют свои платформы так, чтобы они были совместимы с домашними консолями и портирование игр не составляло бы особого труда. На сегодняшний день самая мощная аркадная платформа в серийном производстве – Sega Chihiro, совместимая с Xbox (на ней вышли Outrun 2, The House of the Dead III и Virtua Cop 3). На JAMMA-2005 публике представили сверхновую платформу следующего поколения – Sega Lindbergh (внутри: Pentium IV с частотой 3 ГГц, видеокарта от Nvidia с 256 мегабайтами на борту, гигабайт оперативной памяти, поддержка вертексных и пиксельных шейдеров версии 3.0 и картинки формата High Definition, встроенная сетевая карта 10/100/1000 Мбит/сек). Ходят небезосновательные слухи, что Lindbergh будет совместим с Xbox 360. Остальные компании ограничились негромкими анонсами или показом игр, малоинтересных за пределами Японии. Все самые важные известия с выставки мы собрали в одном материале. ■



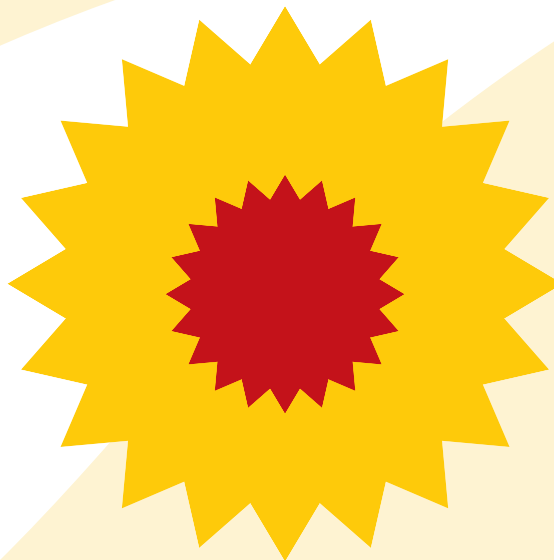




Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



2005











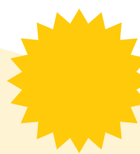












Mobile Suit Gundam: The Bonds of War

(Kidou Senshi Gundam: Senjou no Kizuna)

Скажем честно: этого автомата за пределами Японии можно не ждать. Программисты и инженеры Bandai иногда перестают доить золотую буренку по имени Gundam, берутся за ум и делают такое чудо, которое вдесятеро увеличивает интерес публики к гигантским шагающим роботам. The Bonds of War – тот самый случай. Собственно автомат представляет собой белую капсулу размером в человеческий рост. Игрок забирается внутрь, закрывает за собой дверь – и оказывается во всамделишной кабине Гандама (в каждую капсулу встроен потрясающий панорамный экран). Мех управляется при помощи двух джойстиков и пары педалей; как положено, роботы могут не только стрелять, но и рубить друг друга (лазерными) мечами. В каждом бою должны принимать участие шестнадцать (!) человек: восемь на стороне Федерации и столько же за Зеон. Разумеется, в одной аркаде шестнадцать капсул не поставишь, поэтому все The Bonds of War в стране будут соединены друг с другом через Интернет. И последний штрих: игра использует две карты сохранения. На одну записывается информация о пилоте, на другую – данные о мехе.















War of the Grail

Новости от Capcom. В недрах офиса компании на ранних стадиях разработки находится нечто под названием War of the Grail. Нечто больше всего похоже на клон Dynasty Warriors (Kingdom under Fire?) с фэнтези-прибамбасами, вроде огромного зеленого тролля, окруженного скелетами-воинами. Полуминутный ролик не дает никакого более ясного представления об игре, разве что в финале светится дата релиза – «200X год». Ну и кого в этом году удивишь соединением нескольких машин через сеть или картами сохранения?

Metal Slug 6

Сколько можно? Metal Slug 6 мало чем отличается от Metal Slug 5, который как две капли воды похож на Metal Slug 4, который, в свою очередь, революцией тоже не назовешь. Забавный двухмерный милитари-платформер на старом железе MVS (читай: Neo Geo) смотрелся «не фонтан». Теперь разработчики перетащили игру на более мощную платформу Atomisware – но, как говорится, что в лоб, что по лбу. Слухи о трехмерном Metal Slug для PS2 остаются слухами: шестая часть сериала может похвастаться разве что подросшей частотой кадров да большим количеством происходящего на экране. Прочие изменения: в автомате появятся две новые кнопки, отвечающие за зарядку оружия и другой ближний удар. Истреблять орущих солдатиков будут четверо постоянных героев сериала, а с ними – Ральф и Кларк из King of Fighters.











The House of the Dead 4

Первой игрой, объявленной для Lindbergh, был именно The House of the Dead 4. Тестовые автоматы с игрой уже появлялись в Токио, но на JAMMA наш любимый зомби-шутер был представлен только видеороликами. Главное отличие от первой части: количество мертвяков в кадре. Гниющие трупы десятками валят к экрану, да и «повреждения, несовместимые с жизнью» выглядят поживее, чем в House of the Dead 3. Громадный полицейский с дубиной сдал пост главного злодея – его подменило нечто огромное, слюнявое и четырехрукое. Когда страшилище ломится за героями, оно осыпает штукатурку со стен и в самом деле отламывает от них куски бетона – здешние уровни не сравнить со стерильными коридорчиками из прошлых игр. Sega обещает, что The House of the Dead 4 поступит в японские аркады уже в этом году.





Virtua Fighter 5

И хотели бы обнародовать какие-нибудь новости о самом техничном файтинге на свете, да нет ничего. Боевая система игры достигла совершенства где-то в районе третьей части Virtua Fighter, и теперь разработчики только и делают, что улучшают графику. Пятая часть будет работать на платформе Lindbergh и выйдет совершенно непонятно когда. На JAMMA показывали лишь коротенький видеоролик в High Definition, где классические персонажи крутили классические удары на не менее классических аренах. Сюрприз ждал в конце трейлера: в Virtua Fighter 5 появятся два новых персонажа. Первый – ловкая худенькая девчонка, второй – матерый рестлер в маске. На многообещающей надписи «Coming Soon!» представление заканчивалось.





Tekken 5: Dark Resurrection

То, что мы раньше называли Tekken 5.1, на выставке показывали под именем Tekken 5: Dark Resurrection. В аркадную версию игры будет добавлено множество аксессуаров и костюмов (многие из которых вошли в состав консольной версии Tekken 5). Новый уровень – один: ночная опушка в глухом бору. Боевая система будет исправлена, бесконечные комбо (ха-ха-ха! В современном файтинге, да бесконечные комбо! Позорище!) – уничтожены, старые арены – разрисованы новыми красками. Самое лакомое мы оставили на десерт: в Dark Resurrection к турниру присоединятся два новых персонажа. Это легкомысленная белокурая певичка Лили и старый русский солдат Драгунов, в совершенстве владеющий самбо.







Mario Kart Arcade GP

Аркадную версию нового Mario Kart разрабатывает почему-то Namco, а не Nintendo. Поэтому в игру, помимо Марио, Варио, Луиджи, принцессы Пич и прочих героев от Nintendo, затесались Pac-man с супругой и даже красное приведение Blinky. Геймплей остается тем же, что и много лет назад: герои потешно носятся по трассе, препираются, обмениваются собранными на трассе неприятностями. Игрушечное оружие активируется большой кнопкой в центре руля, укрепленного на автомате. В отличие от F-Zero AX, созданного, скорее, для одиночной игры, Mario Kart Arcade GP изначально задумывается как развлечение для хорошей компании. Каждый участник заезда должен сфотографироваться перед стартом, – игра прилепит вам усы, если вы будете играть за Марио, или наденет корону принцессы Пич, если вы предпочтете подружку водопроводчика. Затем получившийся шарж будет висеть над головой вашего персонажа, дабы каждый гонщик видел, в кого он так метко засадил вишневым пирогом. Mario Kart Arcade GP работает на платформе Tri-Force, сходной по мощности с GameCube, а значит, порт для консолей – вопрос времени. Есть и «вариант Б»: Nintendo придержит игру и выпустит обновленный вариант на изначально заточенной под многопользовательские игры Revolution. Делайте ваши ставки, господа.

















Psy Phi

Единственная живая игра для Lindbergh на выставке смотрелась бледно: средненькие модели персонажей, огромные пустоши вместо уровней – куда это годится? Изюминка Psy Phi в другом. Известный выдумщик Ю Судзуки решил сделать файтинг без джойстика и управляющих кнопок. В автомат Psy Phi встроен 29-дюймовый сенсорный экран, с помощью которого игрок и управляет своим бойцом. Жанровое определение «файтинг», впрочем, относится к игре только потому, что ничего более подходящего не нашлось. На самом деле оба бойца висят в воздухе и с безопасного расстояния пуляют друг в друга сгустки энергии (для этого нужно ткнуть пальцем в изображение врага на экране). Доступны и более сложные удары, и специальные атаки, и почти все остальное, что положено в файтингах, – но судить о том, насколько жизнеспособна такая боевая система, мы пока не беремся. У Psy Phi (читается как Sci-Fi) есть все шансы стать любимицей рубрики «Аркада»: консольный порт новой игры от Ю Судзуки выйдет не раньше, чем у вашего телевизора появится сенсорный экран. Другими словами, не выйдет никогда.

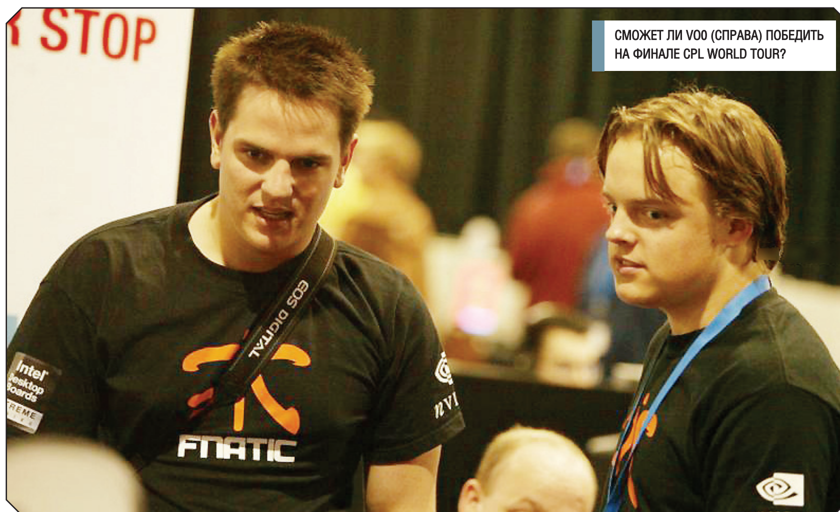


Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. После WCG 2005 Russian Preliminary наступило временное затишье. Призеры турнира готовятся к решающему сражению, а геймеры, не прошедшие квалификации, ждут новых чемпионатов. Сегодня мы расскажем о разных киберспортивных событиях у нас в стране и за рубежом, а также дадим советы по игре в Warcraft III: The Frozen Throne за Альянс.

CPL World Tour UK Stop

С 3 по 6 сентября в английском городе Шеффилде прошел очередной этап из цикла CPL World Tour. Как ни удивительно, лондонские теракты не отпугнули игроков, правда, организаторы подстраховались и перенесли состязания из столицы в более спокойное место. Крайне интересными получились соревнования по Counter-Strike 5x5. Российские команды, к сожалению, решили не испытывать судьбу и остались в Москве, зато среди участников оказались представители из экзотической Исландии и даже Бразилии. Естественно, темп боям задавали традиционно сильные скандинавские кланы. Отлично выступил шведский клан NiP, добравшийся до финала и тем самым вернувший себе доверие своих болельщиков. Прежде непобедимым «Нипам» сейчас приходится крайне туго, в активе новой пятерки практически нет «золота», поэтому даже второе место достойно уважения. Верхнюю же строчку неожиданно для многих зрителей заняла Team9 из Норвегии. Также снова выбился на первые роли некогда имевший огромную популярность коллектив Norwegian of America (NoA), выступавший, правда, в пику своему названию без американцев. Он же и сумел отправить в лузеры стрелков из NiP, однако в сетке проигравших пал именно от их руки. В номинации Painkiller 1x1 сценарий не сильно отличался от виденного на предыдущих этапах турнира. На пьедестале все знакомые лица: голландец Vo0, завоевавший восьмое чемпионское звание в шутере от People Can Fly; американец Fatal1ty, пожалуй, самый талантливый и успешный геймер в истории киберспорта; а также крепыш ZyZ из Германии, умеющий бороться до конца, но недостаточно опытный, чтобы победить. Фаталити, кстати, одолел Ву в последней битве виннеров, но в заключительной серии дуэлей слил 0:4. Сюрпризом стало четвертое место англичанина Zaccubus'а, прежде не хватавшего звезд с неба. А вот LeXeR, единственный россиянин, тренирующийся в Painkiller и участвующий в зарубежных соревнованиях, оступился уже во втором круге, где проиграл шведу Ztrider'е. В лузерах же питерец сначала разгромил финна Rat'а, а затем не справился с Booms'ом из Италии. Тем не менее, отечественный боец по результатам предыдущих выступлений уже имеет место в сетке финальной части CPL World Tour, которая пройдет в США в ноябре этого года. ■



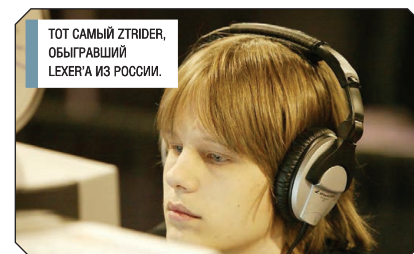
СМОЖЕТ ЛИ VO0 (СПРАВА) ПОБЕДИТЬ НА ФИНАЛЕ CPL WORLD TOUR?

Итоговые результаты CPL World Tour UK:

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – Team9 (Норвегия) – $5000;
2 место – NiP (Швеция) – $3500;
3 место – Catch-Gamer (Норвегия) – $1500;
4 место – NoA (Швеция-Норвегия).

PAINKILLLER 1X1:
1 место – Vo0 (Голландия) – $15000;
2 место – Fatal1ty (США) – $10000;
3 место – ZyZ (Германия) – $5000.

На диске к журналу ищите лучшие демозаписи с турнира.



ТОТ САМЫЙ ZTRIDER, ОБЫГРАВШИЙ LEXER'А ИЗ РОССИИ.

Новый состав x4team

В одной из самых сильных российских команд по Counter-Strike, x4team из Санкт-Петербурга, произошли значительные изменения. Ее покинул негласный лидер Rado, благодаря которому питерцы исправно входили в тройку призеров на турнирах как городского, так и европейского уровня. Последним успехом старого состава стало «серебро» на августовском WCG 2005 Russia. Сам Rado решил полностью завязать с тренировками. Его место в клане не долго пустовало – на смену пришел известный стрелок toyot1k, прежде выступавший за «Мегу» из Екатеринбурга. Уралчанин переехал в Северную столицу и вместе с новыми партнерами (NooK, KALbl4, Dant1k и 400kg) готовится к соревнованиям WEG Sweden, являющимся квалификацией третьего сезона World e-Sport Games. ■



X4TEAM НА WCG 2005 RUSSIA ПРОИГРАЛИ ЛИШЬ В ФИНАЛЕ ТУРНИРА.

Россия на FaxZup Invite Cup #3

Похоже, отечественные CS-кланы полностью приспособились к боям по Интернету, и теперь раз за разом занимают первые места на онлайн-турнирах. В начале сентября на серверах Скандинавии состоялся открытый чемпионат по «Контре», в котором попробовали свои силы столичные Begrip и CSKA. Последняя, достаточно молодой коллектив, уступила в состязаниях лишь землякам. «Бегриповцы» же, стартовавшие в групповой стадии с двух ничьих, затем усилили свою игру и сначала с легкостью одолели шведов из Gamingeye (16:5 на карте de_nuke), а под конец разобрались с эстонцами из idle.ee (16:8 на de_inferno). Напомним, что ранее на турнирах, где немаловажную роль играет пинг (зависит от качества соединения с Интернетом), также побеждали Virtus.Pro – на FaxZup Invite Cup #2 и CSCL II. В сентябрьских баталиях «Виртуса» не участвовали, так как вовсю готовятся к WCG Grand Final – он, как известно, пройдет на версии CS: Source, сильно отличающейся от ставшей стандартом Counter-Strike 1.6. ■



НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО WCG СДЕЛАЛА ВЫБОР В ПОЛЬЗУ CS: SOURCE, НАРОД ПО-ПРЕЖНЕМУ РУБИТСЯ В COUNTER-STRIKE 1.6.

Quake IV – игра 2006 года

Ожидаемая всеми геймерами четвертая часть легендарного шутера имеет все шансы вернуть былую популярность серии Quake. 13 сентября представители ведущей киберспортивной организации Cyberathlete Professional League сообщили, что в результате переговоров с компанией id Software ключевой игрой для CPL World Tour 2006 была назначена именно предстоящая «Квака». Данная новость обрадовала многих бойцов, вынужденных тренироваться в Painkiller, чтобы не пропускать целый год соревнований. Среди них есть и былые чемпионы в Q3 (Stelam, LeXeR, Fatal1ty, Vo0, Stermy, ZyZ, Daler) и UT2004 (ForresT, BurningDeath, Zaccubus). Релиз Quake IV должен состояться 13 октября – имена такая дата выхода указана в крупном интернет-магазине Amazon. ■



На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с Karachev FKS и SPb Cup 1v1, ролики Counter-Strike с CPL World Tour UK, WCG 2005 USA и WCG 2005 Norway, риплеи с Armsing WC3 Cup, InCup Summer #11 и WC3L #8, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

На что способна встроенная видеокарта в ASUS P5RD1-V (Deluxe)?

Не каждый готов приобрести топовый компьютер, потратив сразу одну-две тысячи долларов. Большинство геймеров предпочитают осуществлять апгрейд постепенно, что во многих случаях даже выгоднее, так как можно дождаться снижения цен на целый ряд комплектующих. Например, выход нового семейства видеокарт от ATI на базе чипа R520 наверняка сделает сегодняшние топ-модели «Радеонов» более доступными, аналогичная ситуация и с продукцией от NVIDIA.
Материнская плата ASUS P5RD1-V оснащена всеми современными технологиями и способна стать хорошей основой для сборки нового компьютера на базе процессоров Intel Pentium 4 LGA775.
Но самое любопытное – с ней вы вполне можете отложить покупку графической карты. Дело в том, что системная плата обладает наиболее производительным на сегодняшний момент встроенным видеоконтроллером ATI Radeon Xpress 200. Разумеется, ждать очень высокой скорости от интегрированной графики не приходится – в Doom 3 вы увидите лишь «слайд-шоу», а в FarCry и Painkiller приемлемая частота кадров получится только при разрешении 640x480 точек.
Но ситуация с Half-Life 2 уже гораздо лучше – 30-35 fps (800x600), приблизительно столько же fps и в UT 2004. Наконец, если вы большую часть времени играете в Call of Duty или WoW, то более мощный ускоритель вам может и не понадобиться – ATI Radeon Xpress 200 неплохо справляется с этими популярными играми.
Если же вы купите мощную видеокарту, то проблем с ее установкой на ASUS P5RD1-V Deluxe не возникнет – слот PCI- Express x16 к вашим услугам. Кроме того, чипсет ATI Radeon Xpress 200, на базе которого построено «семейство» P5RD1-V, позволяет организовать вывод изображения сразу на три монитора (два разъема на внешнем видео и еще один – на встроенном).



Тактика Warcraft III за Альянс

Чемпион России 2004 года по Warcraft III: The Frozen Throne – Caravaggio – один из немногих игроков за Альянс, регулярно занимающий призовые места на турнирах различного уровня. Этот дуэлянт отлично контролирует юнитов в бою, а также использует интересную тактику, помогающую побеждать. Ее-то мы далее и рассмотрим.

В начале матча трех рабочих отправьте добывать золото и стройте Алтарь Королей и Казармы. Затем заложите две Фермы (одну из них надо раскинуть чуть поодаль от основной базы как разведывательный пункт) и обеспечьте хозяйство древесиной. Независимо от карты, в качестве первого героя рекомендуется выбирать Верховного Мага с заклинанием «Дух Воды» (в дальнейшем прокачивайте «Буран»). Этот юнит одинаково хорош против всех рас, поэтому можно не обращаться к услугам нейтральной армии.

Исследуйте местность, чтобы выяснить, не готовится ли противник к раннему нападению и развивает ли технологии (tech). Заодно присмотрите рудник неподалеку и отбейте его у зверей-охранников. Для успешного штурма нужно собрать мини-отряд из четырех ополченцев, двух-трех пехотинцев и героя. Рабочая сила пригодится для быстрого возведения Ратуши, а после нее – Сторожевой башни (потребуется Лесопилка). Главное, не уходить далеко от строящегося здания – противник может нагрянуть неожиданно, и вы потеряете зря бесценные на раннем этапе дуэли ресурсы.

Следующий шаг – «пощупать» врага, то есть окончательно рассекретить его тактические планы и по возможности помешать ему разбить второй форт. Скорее всего, неприятель выберется осваивать ближайшую к нему шахту – туда и направляйте свой отряд. Ваша цель – заставить противника уйти в глухую оборону. У себя на базе усовершенствуйте Ратушу и постройте Кузницу, открывающую доступ к Стрелкам. Крепость же даст вам возможность применять дальнобойные мушкеты. Также обязательно наймите на службу также 5-6 Целителей. Ваша армия в середине сражения должна формироваться исходя из типов войск противника. Если вам предстоит разборка с большим количеством крепких рукопашных бойцов, вроде Мясников, Минотавров или Друидов-медведей, то не обойтись без конницы. Она особенно хороша при всех прокачанных upgrade'ах и прикрываемая Орудийным расчетом. Еще один способ удивить врага – устраивать небольшие стычки с отступлением. Все внимание противника сосредоточится на них, а вы тем временем можете готовить авиацию из Грифонов. Они же выручат, если враг тайком копит воздушных юнитов.

КОНТРОЛЬ ГЕРОЕВ

Естественно, с одним Верховным Магом победить будет очень трудно. Поэтому, как только у вас появится крепость, нанимайте Горного Великана. Первым лучше взять заклинание «Удар грома», которое позволит избежать окружения. А вот «Молот бурь» направлен на борьбу с отдельно взятым бойцом и эффективен лишь в погоне. Паладин также станет неплохим выбором. Его «Божественный щит» часто спасает хозяина от верной смерти, играя роль дополнительного телепорта. А «Благодать» и «Доспехи веры» пойду на пользу остальным солдатам. Однако сам герой обладает не лучшими характеристиками, и обычно его используют в последнюю очередь. ■


ПОСТАВИВ БАШНИ И ФЕРМЫ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ВЫ ПОЛНОСТЬЮ ЗАЩИТИТЕ РАТУШУ ОТ РУКОПАШНЫХ ЮНИТОВ.


БАШНИ ГРИФОНОВ ЛУЧШЕ ВОЗВОДИТЕ В ГЛУБИНЕ БАЗЫ, ЧТОБЫ УСТРОИТЬ ПРОТИВНИКУ СЮРПРИЗ.


ДЛЯ РАСПРАВЫ СО СЛАБЫМИ МОНСТРАМИ БУДЕТ ДОСТАТОЧНО ГЕРОЯ И ДВУХ ПЕХОТИНЦЕВ.


С ПОЯВЛЕНИЕМ ГЕРОЯ ПРИЗЫВАЙТЕ ЧЕТЫРЕХ РАБОЧИХ В ОПОЛЧЕНИЕ И ЗАХВАТЫВАЙТЕ РУДНИК.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с Clanbase Euro Cup 11, новости CPL World Tour 2006, а также тактику Warcraft III: The Frozen Throne.

Хочешь?

- надрать коллег в Counter-Strike или Quake 3?
- попасть на зарубежный турнир?
- замутить собственный чемпионат?
- выиграть навороченный автомобиль?
- стать крутым киберспортсменом?

1-й номер
12 октября
цена 100р.

ЧИТАЙ
ЖУРНАЛ PRO ГЕЙМЕРОВ



В первом номере:

На страницах:
- эксклюзивный репортаж с чемпионата России WCG 2005
- скандальная рубрика «Папарацци»
- как на 300 баксов съездить на турнир за бугор
- интервью: Cooller, (orky)Flash, VirtusPro-Hooch, Easy(meg) и Devil

На DVD:
- видеоуроки игры в Warcraft III, Quake III и Counter-Strike
- лучшие мувики с фрагами и VOD'ы StarCraft: Broodwar
- полная коллекция демок с WCG Россия 2005
- конфиги, необходимые для игры карты, патчи и моды

Файтинг-чемпионат MFA2005



В конце августа в интернет-центре NetLand прошел двухдневный консольный файтинг-чемпионат MFA2005, собравший 144 игрока из 21 города России и зарубежья. Чемпионы определялись в десяти дисциплинах, среди которых были сверхпопулярные Tekken 5 (63 участника в одиночном и 59 – в командном) и Guilty Gear XX#Reload (56 и 54 участника соответственно).
Игроки награждены кубками, грамотами и скромными денежными призами. Среди спонсорских наград хотелось отметить DVD и календари от MC Ent, а также специальный призовой фонд размером в $50, предоставленный файтинг-порталом ASOF для развития дисциплины The Rumble Fish.
Сами состязания прошли с горячим боевым задором. Несмотря на порядочное количество недочетов в организации, участники и зрители остались довольны и увезли домой много радужных впечатлений. На сайтах asof.ru и spaceman.ru/e-ninjas вы найдете фотоотчеты и рассказы очевидцев.
Tekken 5 не принес неожиданностей: Velone доказал свое превосходство надо всеми, кто пытался встать на его пути к победе. Зато в Guilty Gear XX#Reload первое место Skywalker'а поразило всех. Да и прочие питерцы не подкачали, показав достойные результаты в командном GGXX#R. Llanowar Elf продемонстрировал: если долго не тренироваться в Soul Calibur 2, то можно потерять титул чемпиона, проиграв не пропускавшему ни одного турнира OnYourMark'у. В дополнительных дисциплинах сюрпризов не было: файтеры Северной столицы поделили между собой KoF'ы, Nicola не сдался под натиском бойцов из Cannabis, а Xa-happy отыгрался за два вторых места в GGXX#R. Следующий турнир такого уровня состоится в феврале. Организаторы обещают учесть пожелания общественности и постараться наконец-то провести полноценное шоу для игроков и зрителей. Следите за анонсами на сайте fighting.ru, команда которого и организовала этот спортивный праздник ■


АРКАДНЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ ПРИОБРЕТАЮТ ПОПУЛЯРНОСТЬ. $EXY BOY (PHOTO BY SPACEMAN)



ПРИЗЕРЫ TEKKEN 5: VELONE И LEON (PHOTO BY SPACEMAN)

ИТОГИ MFA2005

TEKKEN 5 1V1
1 место – Velone (Москва);
2 место – Leon (Москва);
3 место – Immortal (Москва).
TEKKEN 5 3V3 TEAM:
1 место – CommandList (Москва): Velone, Linteck, Ryan;
2 место – IndyukFinest (Москва): .A., Belial, Bolt;
3 место – AkiraTeam (Москва): Akira, Devil, Z men.
GUILTY GEAR XX#RELOAD 1V1:
1 место – Skywalker (Санкт-Петербург);
2 место – Xa-happy (Москва);
3 место – OverKilL. (Санкт-Петербург).
GUILTY GEAR XX#RELOAD 3V3 TEAM:
1 место – Chg (Черноголовка): Frozenheart, Templar, MegaLamer;
2 место – SaintTrinity (Москва): Nicola, Red Rat, Xa-happy;
3 место – DrunkenMasters (Санкт-Петербург): VED, OverKilL., Sting.
SOULCALIBUR II 1V1:
1 место – OnYourMark (Москва);
2 место – Llanowar Elf (Москва);
3 место – Belial (Москва).

Дополнительные дисциплины:
STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE – Nicola (Москва);
GAROU: MARK OF THE WOLVES – Xa-happy (Москва);
KING OF FIGHTERS NEOWAVE – Slayer Moon (Санкт-Петербург);
KING OF FIGHTERS 2002 – $exy Boy (Санкт-Петербург);
THE RUMBLE FISH – Xa-happy (Москва).

На нашем диске вы найдете видео с чемпионата.

АНОНС

2 октября 2005 года в Москве состоится второй открытый чемпионат России по Dance Dance Revolution. Организаторами чемпионата выступают BEMAFIA и AniParty Project. Участвовать в чемпионате могут все желающие, а победителей ждут призы!
Подробные правила чемпионата и предварительная регистрация ждут вас на сайте bemafia.ru, а все детали о месте проведения и о том, что ожидает вас на пати помимо чемпионата – на anime-party.ru!



МИДОРИ, СИМВОЛ ЧЕМПИОНАТА И ОДИН ИЗ ФИРМЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ БЕМАФИИ.

ТУРНИР 10 ГОРОДОВ
МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ» и CyberSport

апрель-октябрь 2005 года



Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.

Не упустите свой шанс!

В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena

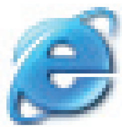
Суперприз!

ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Генеральный партнер:





FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

ICQ Self Remover 1.0

http://www.asechka.ru

Вас добавили без разрешения в контакт-лист, и теперь некто следит за вами в ICQ и угрожает? Это ужасно. При помощи ICQ SR вы можете удалить себя из серверного контакт-листа супостата, заставив его уважать вашу частную жизнь.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 261 Кбайт

IconoMaker 2.10

http://free-icon-editor.com

Самые лучшие иконки – сделанные собственноручно! Утилита готовит их в любых вариантах – полупрозрачными, с большой глубиной цвета, в формате Windows XP и т.д. Также предусмотрен экспорт и импорт графики для иконок.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 874 Кбайт

fitW 4.4.0.5000

http://ru.uus4u.com

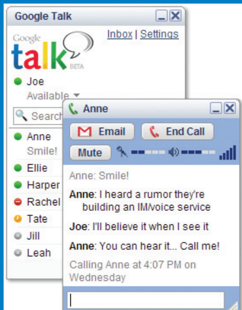
Название утилиты расшифровывается как fine tuning of Windows (тонкая настройка Windows), и крошечная программа прекрасно с этим справляется. В новой версии более 350 отдельных настроек, которым доступны все «закоулки» ОС.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 205 Кбайт

ВСЕ >

Пообщаемся в Google

Новый, бесплатный и избавленный от рекламы интернет-пейджер Google Talk (http://www.google.com/talk/) удивительно компактен (инсталлятор – 900 Кбайт), но при этом функционален: обмен текстовыми и голосовыми сообщениями, интеграция с почтой GMail и т.п. GT использует протокол XMPP и несовместим с популярными ICQ и MSN, но без проволочек соединяется с XMPP сетями – Trillian, iChat и др. Одна тонкость: чтобы работать с GT, требуется действующий аккаунт в GMail или приглашение от абонента этого почтовика.



АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК ПОКИДАЕТ ИНТЕРНЕТ

По данным исследователей из Internet World Stats (http://www.internetworldstats.com), 53% населения Интернета использует лишь три языка – английский (31.6% пользователей), китайский (13.2%) и японский (8.3%). Ну а 10 самых популярных языков, чьи доли составляют от 1% до 6%, покрывают потребности практически всех интернетчиков (около 81%).

Понятно, что английский еще долго останется самым популярным «сетевым» языком, однако его присутствие непрерывно сокращается (за последний год почти на 4%). Это не потому, что англоговорящих пользователей становится меньше, просто небывалыми темпами в Интернет прибывают пользователи из других регионов – Азии и Европы. Китай, с его 1.3 млрд. жителей, миллиардная Индия, Южная Корея, Япония и другие страны, проникающие во Всемирную паутину, просто обязаны вытеснить из нее английский язык.

Что касается России, то, по данным той же Internet World Stats, наша страна развивается очень неплохо. За последние пять лет количество интернетчиков выросло у нас более чем в 6 раз, достигнув 22.3 млн. человек, так что на русский язык в Интернете пришлось не так уж и мало – примерно 2.5%.

С таким показателем «великий и могучий» уверенно входит в десятку самых популярных языков Интернета, если же учесть русскоговорящую диаспору, то наш язык на равных соперничает с корейским, итальянским и португальским языками.

ОБРАТНЫЙ ТЕСТ ТЬЮРИНГА ВЗЛОМАН

Известные тесты CAPTCHA, которые используются на многих сайтах в процессе регистрации (помните слова и цифры, изображенные в плохом качестве на грязном фоне?), уже нельзя назвать надежными. Компьютеры все увереннее справляются с ними, и толку от таких тестов не всегда много. Как сообщает интернет-издание «Вебпланета», еще в прошлом году американские ученые разработали первую программу, способную решать от 83% до 93% тестов Gimpy (http://www.captcha.net/cgi-bin/gimpy), самого простого варианта CAPTCHA. Именно он в настоящее время используется практически повсеместно, в том числе во всех почтовых службах Рунета.

Ученые, разработавшие алгоритм, подчеркивали, что данная программа недоступна для спамеров. Но уже тогда было понятно, что рано или поздно их работа выйдет из стен университета или будет повторно проделана независимыми исследователями. И вот теперь это произошло – в Интернете опубликованы результаты работы автоматического декодера PWNtcha (http://sam.zoy.org/pwntcha/). Эта программа способна автоматически распознавать текст при регистрации на самых популярных сайтах Сети. Например, чрезвычайно слабой считается защита LiveJournal, которая взламывается на 99% (слабые места – постоянный шрифт и позиции букв), Paypal – на 88% (постоянный шрифт, почти ровные ряды букв, нет вращения, нет деформации, постоянный фон, нет вариации цветов, нет дополнительного зашумления), phpBB – на 97% (постоянный шрифт, нет вращения, нет деформации, постоянные цвета, слабое зашумление).

В то же время на некоторых сайтах есть очень трудные тесты, которые даже человек не всегда способен осилить.

Название-аббревиатура декодера PWNtcha расшифровывается как «Pretend We're Not a Turing Computer but a Human Antagonist», исходный код программы пока не опубликован. Разработчик Сэмюель Хокевар (Samuel Hocevar) заявляет, что его работа призвана показать лишь одно: визуальные тесты CAPTCHA – это очень плохая идея, от которой нужно отказаться. Не только потому, что такие тесты легко обойти, но еще и потому, что они недоступны для людей с нарушениями зрения. Неужели такие люди (а их очень много) не имеют права пользоваться электронной почтой?

В то же время существует несколько классов тестов CAPTCHA, которые на порядок труднее для компьютерного декодирования. Например, зву-

The CAPTCHA project



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Количество доменных имен в Интернете увеличилось за год на 28% и достигло 82.9 млн. При этом свыше 75% сайтов – «живые» (обновляются, поддерживаются или «запаркованы»).

...Сегодня услугами интернет-пейджеров (ICQ и его подобия) пользуется 867 млн. человек, и каждые сутки ими отправляется и принимается 13.9 млрд. сообщений. К 2009 г. трафик таких сетей возрастет еще в три раза, а количество абонентов увеличится до 1.2 млрд.

...Учеными Университета Джона Хопкинса (США) установлено, что школьники, имеющие в спальне личный телевизор, гораздо хуже справляются со стандартными тестами, чем их сверстники, у которых ТВ нет. А вот компьютер влияет на умственные способности подростков совершенно иначе. Дети, у которых дома есть собственный PC с выходом в Интернет, выполняют тесты гораздо лучше своих «неимущих» ровесников.

...В Мордовии задержан хакер, взломавший один из сайтов Сбербанка России. Как выяснилось, работу сайта нарушил 17-летний школьник, 11-классник одной из пригородных школ Саранска.

...Полиция Сингапура арестовала троих пользователей Интернета за бесплатное распространение лицензионной музыки в Сети. Арестованные, одному из которых 16 лет, открыли доступ всем желающим к коллекции из 20 тысяч MP3-файлов. По новым законам против пиратства, принятым в этой стране, пиратам грозит тюремный срок до 5 лет и штраф в $60606.

...США, как никакая другая страна, уязвима





Мини-игры

Наш выбор

За сутки человечество «ходит-бродит» так много, что могло бы 88 раз покрыть расстояние между Землей и Солнцем. Вот это да! А если к этому добавить виртуальные километры, что наматываются в онлайновых бродилках, то может, и до центра Галактики хватит? Давайте проверим…

PLOOP ADVENTURES

http://games.nafura.it/home/games/flash.asp?IDg=111

Напоминающая Packman'а бродилка, где требуется преодолеть уйму хитроумных лабиринтов с ловушками. Приятная особенность флэшки – коды, доступные после прохождения каждого уровня. Они позволяют продолжить игру с трудного места, а не начинать всякий раз с самого начала.



MAZE GIRL

http://www.freeonlinegames.com/play/238.html

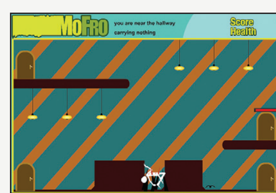
Это какой-то ужас! Малейшая заминка – и симпатичная шатенка с криком падает с невероятной высоты… А казалось бы, чего проще – вместе с бегуньей пройтись по лабиринту к выходу. Но лабиринт необычен, это крыши домов, так что девушку спасет лишь твердая рука и верный расчет.



MOFRO

http://introweb.ru/games/browsers/20030705122310.swf

2D-скроллер не позволит расслабиться и, как положено в большинстве «линейных» бродилок, тупо скакать по платформам к выходу. Нет, в MoFro все иначе – уровни со сложной системой взаимных телепортов, куча одноразовых бонусных объектов и миссия по спасению «толстячков».



LASER MAZE

http://www.addictinggames.com/lasermaze.html

«Нашествие на Землю… защитить планету… бла-бла-бла…». Сюжет пропускаем, а вот игровой Help к прочтению обязателен – не в каждой бродилке есть отравляющие и саморазрушающиеся платформы или неуничтожимые чудовища. Но это еще цветочки, ибо в конце нас ждет супермегабосс!



ФАКТ Отдел «К» Федеральной службы безопасности по Кировской области составил и продолжает пополнять официальный список хакеров этого региона – в нем уже 654 человека, и их количество увеличивается каждый день.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

PhotoFiltre 6.1.3

http://www.photofiltre.com

Простой в освоении графический редактор, подойдет для начинающего пользователя. Во многих случаях (наложение эффектов, настройка параметров изображения и т.п.) PF успешно заменит «тяжелые» профессиональные программы.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1600 Кбайт

pMetro 1.20.1

http://www.alar-2.ru/boris/pmetro

pMetro позволяет найти кратчайший путь между станциями, а также выводит разнообразную информацию, причем не только о метро, но и о наземном транспорте, сотовой связи и многом другом. Схемы метро есть для 50 городов мира!

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2000 Кбайт

ВСЕ >

ковые тесты и детские загадки. Возможно, через пару лет для регистрации почтового ящика в Интернете придется надевать наушники с микрофоном и отвечать на вопросы вроде: «Хоть сама – и снег и лед, а уходит – слезы льет?». Искусственному интеллекту пока еще далеко до решения таких головоломок.

НЕНАВИЖУ!..

В процессе статистических исследований выяснилось, что около 70% пользователей не заходят на какой-либо сайт, если столкнулись с раздражающим фактором на нем.

А самым раздражающим фактором для 93% участвующих в опросе признаны всплывающие окна. 89% пользователей раздражает необходимость устанавливать дополнительное программное обеспечение, сообщает портал Realnews (http://www.realnews.ru). Запутанная и непродуманная навигация по сайту бесит около 84% опрошенных.

83% негодуют по поводу необходимости зарегистрироваться, чтобы получить доступ к содержимому сайта или наличия каких-либо технологий, мешающих просмотру сайта в оффлайне.

ГЕЙМЕР-ГРАБИТЕЛЬ АРЕСТОВАН

Полицией префектуры Кагава (Япония) задержан один из поклонников онлайновой MMORPG Lineage II. Как выяснилось, приехавший сюда по обмену китайский студент искал и нашел-таки способ подзаработать. Он нападал на персонажей игры, убивал и грабил их. Затем все награбленное житель Поднебесной сбывал другим игрокам, получая взамен наличные через онлайновый аукцион.

В принципе, такое поведение в онлайновых играх не возбраняется, однако китайский геймер делал это не сам, а использовал особые программы-«боты». Такой бот самостоятельно, без участия человека, создает персонажа на сервере, ищет объект для нападения и полностью вычищает его инвентарь, что является нарушением правил Lineage II. Понятно, что после грабежа персонаж жертвы, лишенный каких-либо ценных вещей, не может продолжать игру, и долгие месяцы, потраченные на его «прокачку», оказываются выкинутыми коту под хвост. Все это и послужило поводом для обращения недовольных японцев в полицию, через некоторое время арестовавшую мошенника.

Lineage II долгое время считалась одной из наименее защищенных онлайновых игр, но не так давно в ней появился GameGuard – программная защита от вмешательств в игровой процесс. Впрочем, это мало что изменило – защита была взломана, как на официальных серверах, так и на шардах Lineage II. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

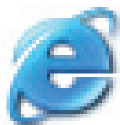
для компьютерных атак. Только у Пентагона 5 млн. компьютеров по всему миру, большинство из которых подключено к Интернету. В прошлом году было зарегистрировано 79 тысяч хакерских атак на Пентагон, из них 1300 оказались успешными.

…Специалисты корпорации Pioneer разработали новый носитель информации, который позволяет записывать более двадцати видеофильмов на пластинку размером с визитную карточку. В основе технологии – сплав, способный под воздействием света менять структуру на атомном уровне.

…В Великобритании к 2010 году рынок эротических товаров для мобильных телефонов вырастет до $2.3 млн. по сравнению с $1 млн. в 2005 году. Хотя цифры и выглядят многообещающе, в целом они достаточно скромные: к 2010 году мобильный контент, включая музыку и игры, принесет индустрии $43 млн., так что на мобильную «клубничку» придется всего 5%.

…За последние 30 лет среднестатистические половые органы европейских мужчин потеряли в длине 2.5 см, укоротившись с 16 до 13.5 см. Хуже всего обстоят дела у испанцев – их пенисы рекордно малы, всего 11 см. Тот факт, что Россия – не Европа, подтверждается и тем, что все последние 100 лет длина мужского достоинства среднестатистического россиянина держится в районе 14.8 см.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)



БЕСПЛАТНАЯ ПОЧТА

Электронная почта – один из важнейших сервисов Интернета. Завести e-mail можно у провайдера, хостинговой компании или на бесплатных почтовых серверах, которых в Сети полным-полно. По функциональным возможностям общедоступные службы ни в чем не уступают почтовым серверам провайдеров/хостеров, а по надежности, технической поддержке и спамообороне порой и превосходят их.

Что же нам дарят?

Все бесплатные почтовики поддерживают, в первую очередь, web-интерфейс (просмотр и отправка почты из браузера) и POP3-протокол (работа с почтой посредством специального клиента – Outlook Express, The Bat! и др.). Новый протокол IMAP бесплатными почтовыми службами пока не поддерживается и, пожалуй, это их единственное заметное отличие от платных или частных почтовых серверов.
Несомненные достоинства бесплатных служб – подбор почтового сервиса по своему усмотрению (в первую очередь это касается вместимости «ящика» в мегабайтах и ряда других опций).
Немаловажно, что сегодня все бесплатные сервисы сканируют входящую почту для фильтрации спама и удаления вирусов. Защита от спама – сложная задача, так как компьютеру трудно различить спам и, к примеру, вполне безобидную почтовую рассылку. Системы спамообороны постоянно развиваются и дорабатываются, скажем, многие современные сервисы имеют в интерфейсе кнопку «Пожаловаться на спам». Нажимая на нее и помечая этим пропущенное фильтром послание, пользователь вносит личный вклад в дело борьбы со спамом.
Основные возможности (прием и отправка почты, вложенные файлы, фильтрация спама и защита от вирусов) есть практически у всех бесплатных почтовых служб, различия заключаются лишь в дизайне и дополнительных сервисах. Чтобы выявить эту разницу, сравним бесплатные почтовые сервисы Рунета с возможным будущим лидером – Gmail.

Mail.Ru

http://www.mail.ru

Один из старейших и, возможно, самый популярный бесплатный почтовый сервер России. Он предоставляет почтовые ящики всем желающим с 1 ноября 1998 года.



Почтовый ящик на Mail.Ru имеет первоначальную вместимость 25 Мбайт, однако может хранить почти неограниченное количество писем. Ведь по мере его заполнения пользователь может неоднократно увеличивать его объем еще на 25 Мбайт. К каждому исходящему письму может быть присоединено не более 10 файлов, при этом общий размер письма не должен превышать 10 Мбайт.
Все входящие письма проверяются «АнтиВирусом» и «АнтиСпамом» Касперского, а длительность почтовой сессии не ограничивается по времени.
На Mail.Ru предлагается большое количество дополнительных услуг: создание личного ежедневника и фотоальбома, а также форумы, чаты, рассылки, поиск работы, знакомства, виртуальные открытки, анекдоты, бесплатный хостинг и даже немного онлайновых игр.

Рамблер-почта

http://mail.rambler.ru

Рамблер «дарит» почтовые ящики размером от 5 до 100 Мбайт. К письму разрешено приложить не более 4-х файлов, общий размер которых ограничен четырьмя мегабайтами). Отличительная особенность Рамблер-почты – выбор дизайна интерфейса («Времена года», «MacOS» и «Матрица»).

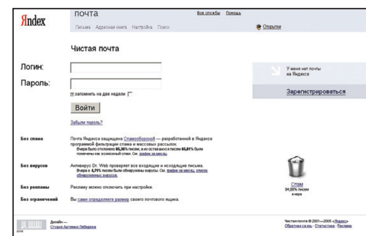


Длительность почтовой сессии на Рамблере ограничена 1 часом. Если в течение этого времени вы не отправили и не получили ни одного письма или ничего не делали в ящике (иными словами – не отправили запроса на почтовый сервер), то от вас снова потребуют авторизации. Это сделано для защиты пользователей от несанкционированного доступа третьих лиц к их почте.
Набор дополнительных услуг Рамблера невелик: создание фото- и видеоальбомов и общение в «Группах по интересам» (своеобразный форум).

Яndex-почта

http://mail.yandex.ru

Почта Яндекса, как и Mail.ru, предлагает ящик неограниченного размера. Первоначальный объем составляет 20 Мбайт, но если ящик заполнен более чем на 40%, его можно увеличить еще на 20 Мбайт и так далее. Количество вложений не лимитирует-



ся, но общий объем письма не должен превышать 10 Мбайт.
Все письма проверяются антивирусом Dr. Web. Длительность почтовой сессии на Яндексе составляет более одного часа.
Яндекс предоставляет пользователям широкий набор дополнительных услуг: от бесплатного хостинга и расчетов через Интернет (система Яндекс.Деньги) до телепрограммы, афиши, открыток и игр.
Самое приятное в дополнительных сервисах Яндекса это, безусловно, онлайновые игры – хоть и простенькие, зато увлекательные и забавные! Уже сейчас их на сервере около 3-х десятков, да и трафика они «съедают» совсем немного – в общем, отличный довесок к почтовой сессии.

Gmail

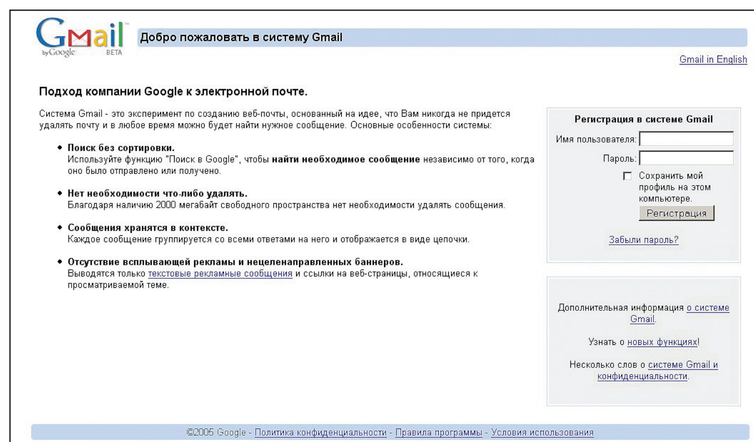
http://mail.google.com

Крупнейший поисковый сервер лишь готовит свою систему бесплатной электронной почты к запуску. Пока она в стадии бета-теста, поэтому «ящики в Google» еще не предоставляются всем желающим. Если верить Google, тех, кто хотел бы получить у них почтовый ящик, так много, что администраторы буквально вынуждены отбиваться от страждущих. Получить приглашение на создание учетной записи на Gmail можно только через знакомого, уже пользующегося этой почтой, да и то, если ему методом случайного выбора выпадет ссылка «Пригласить друга». Всего пользователю выдается 50 «мандатов на приглашение» и это, безусловно, удачный маркетинговый ход – владельцы почтовых ящиков Gmail «вынуждены» сами рекламировать эту систему среди друзей и знакомых.
Чем же так привлекателен почтовый ящик на Google? Прежде всего, дисковой квотой в 2000 Мбайт (2 Гбайт). Среднему пользователю понадобится немало лет, чтобы занять письма-





ми такое пространство. Выходит, владелец такого ящика может не заботиться об удалении сообщений. Все они архивируются, и при необходимости их всегда можно найти. В Gmail используется поисковая технология Google, позволяющая автоматически упорядочивать и искать нужные сообщения (по метке, ключевому слову, диапазону дат или по множеству других параметров). Есть и другая новинка – каждое отправленное письмо группируется со всеми полученными ответами. С помощью такой группировки создаются содержательные «цепочки сообщений» по темам. При открытии одного сообщения все письма в цепочке накладываются друг на друга по порядку, как колода карт или сообщения на форуме. Этот способ группировки позволяет быстро извлекать письма, относящиеся к одной теме, и просматривать их в контексте. В системе Gmail вместо привычных папок используются метки, работа с которыми более гибкая. Для каждой цепочки писем устанавливается сразу несколько меток. Поэтому, если в цепочке содержатся сообщения по разным темам, ее можно извлечь, воспользовавшись любой примененной к ней меткой. Gmail позволяет отправлять и получать письма, имеющие до 6 вложенных файлов, при этом размер письма не должен превышать 10 Мбайт. Gmail поддерживает более дюжины популярных мировых языков, в том числе и русский. Проверка почты на вирусы, организована на Gmail предельно просто – запрещено пересылать какие бы то ни было исполняемые файлы, так как именно в них чаще всего содержатся вирусы. И последнее. Большинство бесплатных почтовых сервисов включает в пересылаемые через них письма рекламу, что раздражает многих пользователей. Создатели Gmail нашли, пожалуй, самое спорное решение. Их рекламные материалы не появляются в виде всплывающих

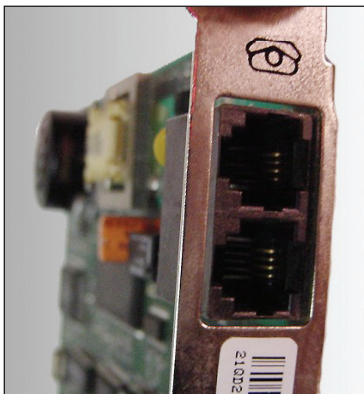


окон и случайных баннеров. Google вставляет текстовые сообщения и ссылки на веб-страницы, которые соответствуют… содержимому нашего письма! Компьютеры почтового сервиса сканируют текст каждого сообщения, проводят его анализ и находят соответствующую рекламу в обширной базе данных Google. В это трудно поверить, но в итоге тема рекламы очень часто соответствует содержанию письма. Можно ли утверждать, что сотрудники Gmail читают наши письма? Google уверяет, что нет, ведь «люди в этом процессе не участвуют». Но, согласитесь, положеньице очень и очень сомнительное. ■

УГОЛОК НОВИЧКА

andrei_ivan@mail.ru: *У меня возникла сложность с Warcraft – хочу поиграть со своим другом по модему. Создаем подключение, устанавливаем нужные протоколы. Друг создает игру, а она не отображается в списке «Локальных игр». Мой друг недавно переустановил Windows, до переустановки мы играли в «Варкрафт», хотя тоже получилось не сразу (что-то там «напудрили», сами не знаем, что делали, и что помогло…), а теперь не можем поиграть. Версии игры и порты у нас одинаковые. Помогите нам, пожалуйста. Андрей.*

О: Напомним, что по просьбам читателей подробные инструкции по организации модемного мультиплеера «под Windows XP» были напечатаны в «Уголке новичка» в позапрошлом номере «Страны Игр». В вашем же случае, Андрей, необходимо убедиться, что разрешены подключения к серверу удаленного доступа на том компьютере, где этот сервер установлен (по-видимому, это компьютер вашего друга). Вот и все!

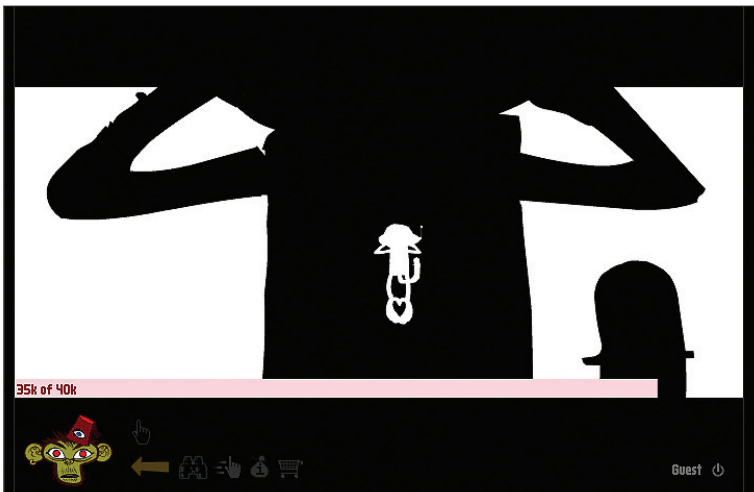


electronique@mail.ru: *Мне позарез нужна одна флэшка, но скачать я ее не могу из-за хренового браузера в интернет-салоне (Soft 5 ProInternet Explorer я больше нигде не видел!). Находится она по адресу http://www.gorillaz.com/Scene.php. Будьте добры, пришлите мне ее! Дмитрий.*

О: Загвоздка в том, что интересующий вас объект – это не одна флэшка, а целый набор, объединенный сквозной навигацией. Сохранить виртуальный тур по дому Горрилаз (кстати, спасибо, – с удовольствием прогулялись всей редакцией) можно так. Вначале очистите папку, где браузер хранит временные файлы. Для Internet Explorer выберите пункт меню «Сервис» -> «Свойства обозревателя» -> «Общие» -> «Временные файлы Интернета» -> кнопка «Удалить файлы». Теперь зайдите на сайт Горрилаз и пройдитесь по всем комнатам их дома. Теперь все нужные «куски» (отдельные флэш-файлы и другие компоненты) ждут нас в папке временных файлов! Заходим в нее («Сервис» -> «Свойства обозревателя» -> «Общие» -> «Временные файлы Интернета» -> кнопка «Параметры» -> кнопка «Просмотр файлов») и забираем оттуда все нужные файлы с расширением .swf.

andreydyomin@rambler.ru: *После визита в Сеть у меня в SysTray появился значок. Я, конечно, сразу обновил базы антивируса (Касперский Personal 5.0.149.) и просканировал весь винт. Нашел несколько троянов. Все удалил, перезагрузился. Но значок с панели не убрался! В чем дело? Если дважды кликнуть по нему, то он автоматически открывает браузер и посылает по адресу: http://www.antivirus-gold.com/ ?wm=10007&swm=3. Что это такое и как это убрать? Надеюсь на помощь, Андрей.*







О: Это не вирус и не троян – в данном случае просто ярлык, указывающий на сайт производителя антивируса (оговоримся, это довольно порочная практика рекламы). В Windows XP избавиться от таких иконок можно двумя способами. Прежде всего, посмотрим, какие вообще значки в SysTray («Области уведомлений») у нас есть и были:

1. «Пуск» -> «Настройка» -> «Панель задач и меню «Пуск», тут помечаем пункт «Скрывать неиспользуемые значки» и рядом с ним нажимаем кнопку «Настроить». Открывается список иконок, где для каждой можно задать варианты появления ее SysTray или вариант «Никогда не показывать». Разбираемся со значками, жмем OK, затем «Применить» и ненужные иконки исчезают... Если это устраивает, то все. Если нет, то выбираем более сложный вариант избавления от устаревших иконок – через редактор реестра.
2. Запускаем редактор Regedit («Пуск» -> «Выполнить» -> набираем в поле regedit и жмем OK).
3. В реестре находим ключ HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\TrayNotify.
4. В нем удаляем значения PastIconsStream (те самые, уставшие) и IconStreams.
5. Выходим из regedit и перезапускаем системный процесс Explorer, для чего щелкаем правой клавишей мыши на сером фоне в области SysTray и выбираем «Диспетчер задач». На вкладке «Процессы» находим Explorer.exe, щелкаем по нему левой кнопкой и жмем кнопку «Завершить процесс» – все исчезает.
6. Перезапускаем Exporer, не выходя из того же «Диспетчера задач»: во вкладке «Приложения» выбираем «Новая задача...», впечатываем туда Explorer.exe и жмем OK.

energy_forever@mail.ru: *Установил KOTOR 2, а она «ругается» на мою версию OpenGL. Мол, нужен «Non-Windows generic OpenGL 1.4 drivers». Пожалуйста, подскажите, где это взять? У меня ноутбук, видеокарта Radeon IGP 320M, Данила.*

О: Игра просит специфический драйвер для чипсета ноутбука, в котором использована встроенная видеоподсистема. В вашем случае предпочтительнее использовать комбинированный драйвер для чипсетов Ati IGP 320-340, а не драйверы для видеокарт Catalyst. Скачать нужный драйвер можно со многих сайтов, например, отсюда – http://www.nix.ru/support/drivers.html?group=11&vendor=94 (23,1 Мбайта). ■

Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на dolser@gameland.ru.

Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru

Автор:
Максим Поздеев
bw@game24.ru






[PSP] METAL GEAR ACID



В главном меню игры выберите опцию Password и введите один из нижеуказанных читов:
YEBISU – получить карту No. 202 Yu Saito (только для американской версии);
Viper – получить карту No.173 Viper;
Mika – получить карту No.178 Mika Slayton;
Karen – получить карту No.182 Karen Houjou;
Jehuty – получить карту No.184 Jehuty;
Xmeight – получить карту No.199 XM8;
Kobe – получить карту No.200 Kosaka Yuka;
Sabrage – получить карту No.200 Kosaka Yuka (только для японской версии);
Umeda – получить карту No.201 Asaki Yoshida (только для американской версии);
Nomel – получить карту No.201 Yoshida Asaki (только для японской версии);
Elyts – получить карту No.202 Saitou Yuu (только для японской версии);
Maeb – получить карту No.203 Shibuya Eri (только для японской версии);
Roppongi – получить карту No.203 Shibuya Eri (только для американской версии).



[PS2] THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Коды следует вводить в меню Extras:
CABBIES – все машины превращаются в такси;
AMERICA – шорты цветов американского флага для Халка;
AUSSIE – австралийский флаг превращается в белье;
OCANADA – канадский флаг тоже удостоился великой чести стать штанами;
DEUTSCH – флагу Германии тоже не повезло;
BANDERA – снова одежда для Халка. На этот раз – из флага Испании;
FSHNCHP – британский флаг становится... ну, вы поняли;
Drapeau – французский;
Mutanda – итальянский;
FURAGGU – хит сезона – японский флаг!
RETRO – черно-белая графика;
HISTORY – графический режим Sepia;
CHZGUN – короворакеты;
DESTROY – удваивает способности Халка к разрушению;
BRINGIT – восстановители здоровья улучшают самочувствие вдвое эффективнее;
SMASHx – замените x на 5, 10 или 15, чтобы получить соответствующее количество Smash Points. В тысячах;
kingkng – гориллы всюду и везде;
PILLOWS – режим низкой гравитации;
FROGGIE – бешеный трафик.
Коды заработают только после того, как будут открыты в процессе игры.



ЕЩЕ

[PSP] TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: REMIXED

Приведенные ниже пароли следует вводить в секции чит-кодов, расположенной в меню Options:
tightrope – идеальный баланс при езде по перилам и прочим не предназначенным для этого поверхностям;
birdman – открывает Тони Хока из первой части игры.

[GBA] SIGMA STAR SAGA

Битва с финальным боссом игры тяжела и сложна, но супостата можно обмануть. Для легкой победы следует выбрать оружие, способное стрелять по диагонали вниз и влево;, после чего просто держитесь в районе лба противника, где он не может вас достать, и палите в свое удовольствие.

[PS2] MUSASHI: SAMURAI LEGEND

1. Чтобы получить доступ к режиму Hard Mode, необходимо один раз пройти игру, после чего сохраниться и загрузить этот файл.
2. Если спасти все 28 Mystics, а затем триумфально завершить игру и сохраниться, то после загрузки save-файла в основном меню появится новый пункт Extras, где можно обнаружить «музыкальную шкатулку», позволяющую прослушать все композиции из игры.

[DS] PAC-PIX

После прохождения игры откроется доступ к двенадцати дополнительным главам-уровням. Этот комплект этапов намного сложнее базового.

[PC] PRO CYCLING MANAGER

Коды следует вводить в качестве фамилии в профиле игрока:
freire – добавляет по десять очков ко всем характеристикам менеджера;
simulateisnotrace – позволяет выигрывать все симулируемые заезды.



[PC] THE SIMS 2: NIGHTLIFE

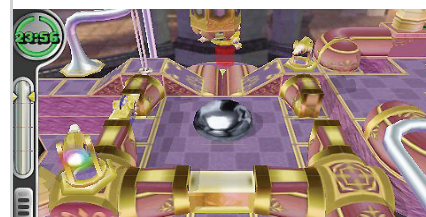
Во время игры нажмите одновременно CTRL, SHIFT и C, чтобы открыть окно для введения кодов:
Kaching – дает тысячу долларов;
Motherlode – дает 50 тысяч долларов;
AspirationLevel (0-5) – изменение Aspiration Level выбранного сима («0» опускает его ниже плинтуса, а «5» делает платиновым);
AgeSimsCheat on/off – добавляет/убирает пункт Set Age к/из меню взаимодействия с симом. Любой выбранный персонаж может быть переведен в любую возрастную группу;
LockAspiration on/off – блокирует/разблокирует Aspiration Level персонажа на том уровне, которого он достиг к моменту введения кода;
RoofSlopeAngle (15-75) – в режиме строительства позволяет выбирать угол наклона для всех крыш здания;
move_objects on/off – дает возможность передвигать и убирать те предметы, на которые ранее воздействовать было нельзя. При включенном чите можно двигать даже симов!
AspirationPoints # – добавляет Aspiration Points симу;
MaxMotives – устанавливает уровень удовлетворенности всех потребностей сима на максимум;
MotiveDecay on/off – блокирует/разблокирует снижение уровня удовлетворенности потребностей сима.





[PSP] ARCHER MACLEAN'S MERCURY

1. Займите первые места во всех таблицах рекордов для каждого этапа, чтобы открыть соответствующие им бонус-стадии.
2. Выберите режим для двух игроков и введите hg? в качестве своих инициалов. Выйдите и запустите режим для одного игрока, зажмите на экране World Selection шифты **L** и **R**, а затем нажмите SELECT – откроется доступ ко всем этапам. Повторным нажатием этих же кнопок доступ можно закрыть.



EASTER EGGS

HALF-LIFE 2

Второй уровень игры – A Red Letter Day. Лаборатория, в которой происходит телепортация. Включайте режим прохождения сквозь стены с помощью команды noclip и «вылетайте» на улицу. На первый взгляд ничего необычного, но если немного покрутить головой по сторонам, можно заметить несколько островов, парящих в воздухе. На одном из них вы встретите старого знакомого – мистера G-man с неизменным черным чемоданчиком в руках. К нему можно подойти, посмотреть в глаза, но разговаривать мистер в черном костюме не будет. Видимо, боится проговориться. На другом острове находится еще одна интересная локация – лаборатория, в которой ваши коллеги пытаются завести телепортатор. Аликс, ее отец и какое-то странное существо склонились над монитором и внимательно всматриваются в экран. Эй, а Гордон-то уже здесь. Жаль, что они его не видят и не слышат. Посмотрели на тщетные попытки ученых включить механизм? Теперь снова «вылетайте» на улицу и направляйтесь к последнему острову, который находится... к сожалению, точно определить его координаты невозможно. Посмотрите на скриншот – это будет лучшим ориентиром для нахождения острова. На нем разместилась небольшая копия города City 17.

Аналогичную картину можно увидеть на этапе Black Mesa East. Если воспользоваться уже известной командой для перехода в состояние свободного полета, вы обнаружите еще один остров, на котором... правильно, установлена копия большого города.

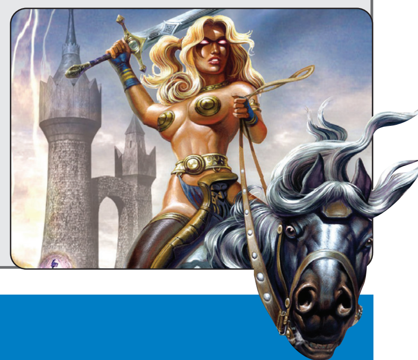
И в заключение расскажем вам о том, где еще можно встретиться с таинственным G-man. В самом начале этапа Route Canal активируйте режим прохождения сквозь стены и двигайтесь прямо по коридору. Как только минуете его, сразу увидите комнату, в которой сидит один из главных персонажей игры, с черным чемоданчиком, разумеется. Только сидит он как-то странно – без стула, просто парит в воздухе.

SACRED

Персонаж по имени Пакмен (Pacman) знаком всем игрокам. В Sacred есть целая пещера, в которой обитают эти небольшие существа. Подземелье Пакменов расположено на западе от Faeries Crossing. Ближайшие два портала к этому месту – Mascarell и Timberton. Внутри вы увидите странные желтые объекты, парящие над землей. Не пугайтесь, они вас не ранят. Немного подлечившись, вы можете приступить к коллекционированию шаров – за каждый из них герой получит внеочередную порцию очков опыта. Но опасайтесь синих призраков. Каждый раз, когда один из них дотронется до персонажа, тот потеряет немало здоровья. К сожалению, никакой особой награды за собранные шары в игре не предусмотрено.

Еще в Sacred вы можете найти два уникальных предмета, принадлежавших самому Джейсону (герой хоррор-сериала «Пятница, 13-ое»). Находятся они в секретной локации, расположенной рядом с Drakenden. Ближайшие порталы, ведущие к этому месту, – в Mystdale Caste one и Valley of Zhurag-Nar. Надпись «JASON» на траве недвусмысленно намекает на бывшего хозяина этих мест. Предметы лежат неподалеку.

Достать джедайский световой меч в игре вполне возможно. Но чтобы воспользоваться им, ваш персонаж должен стать Серафимом. Для этого освободите пленника в Bellevue, который находится на западе от стартовой локации. Спускайтесь в подземелье и разберитесь со стражем, охраняющим Серафима. В награду вы получите руну. Затем отправляйтесь в пустыню. Посетите разрушенное до основания здание на западе от of Aish-Jadar, и – вуаля!





Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на bw@game24ru, и пусть все тайное станет явным!

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Блицкриг 2

Хардкор остался в прошлом. Игра стала проще, понятнее и растеряла добрую половину тактических премудростей. Но и оставшегося с лихвой хватит доморощенным генералам, а мы постараемся немного облегчить их командирский труд.

Voodoo people

Во время отладки проекта неизбежны многочисленные баги, и по большей части они вызывают только досаду. Но отдельные случаи достойны упоминания. В игре используется технология, благодаря которой каждая моделька солдата снабжена собственным «скелетом». Однако из-за сбоя анимация у всех бойцов заработала в обратную сторону. Результат трудно описать, это надо видеть самому, но больше всего это походило на толпу зомби в немецкой форме. В тот день работа в офисе встала…

ВВОДНАЯ

Штабные работы

Да простят меня ветераны за мелкие подробности – полагаю, сей труд просто не попадет к ним в руки. А молодым «офицерам» будет не лишним пройти курс молодого бойца. Во-первых, забудьте о низком уровне сложности, если хотите получить настоящее удовольствие от игры. В противном случае вам будет достаточно умения выделять бойцов рамочкой… А во-вторых, извольте ознакомиться с правилами большой стратегии, многим они будут в диковинку.

Битвы начинаются задолго до появления на экранах первого танка – глобальная карта теперь вовсе не украшение. Каждая глава кампании описывает одно историческое сражение (хотя каждая из карт достоверна). Заключительному бою предшествует ряд подготовительных операций, в которых вы можете участвовать на ваше усмотрение. Впрочем, три миссии придется пройти в «добровольно-принудительном» порядке. Зачем? Вот в этом и заключена изюминка всей игры. Каждое задание открывает вам доступ к новым видам подкреплений. Чем их больше, тем проще вам придется в конце главы. Так что решайте сами, что вам важнее – авиация или спецназ, артиллерия или тяжелые танки… Впрочем, я бы не советовал брезговать ничем – ведь боевой опыт тоже бесценен. И не только ваш, но и ваших солдат.



ОТ КОМАНДИРА-ЛЕТЧИКА БУДЕТ МАЛО ПРОКУ В ТАНКОВЫХ ВОЙСКАХ…

Батальоны просят огня

Итак, что это еще за подкрепления и много ли от них толку? Мы ведь привыкли рассчитывать на то, что нам заботливо подсовывают дизайнеры… Так вот, в доброй половине миссий начальные войска едва ли пригодятся даже для разведки боем. Порой большую часть армии придется набирать в процессе игры. Только учтите, что численность войск все-таки ограничена, и распоряжайтесь ими с умом. Хотя вместо разведки всегда можно собрать отряд танков и атаковать в лоб: «Сохранить», «Загрузить», – и вам уже известна большая часть позиций врага. А можно действовать с расстановкой, вызывая подмогу по мере необходимости и в зависимости от встретившихся на пути врагов (для чего все это, собственно, и было задумано). Главное, как бы вы ни играли, обязательно оставьте себе резерв авиации, если таковая имеется.



СОБАКИ – СМЕРТЬ СНАЙПЕРОВ И ДИВЕРСАНТОВ. НУ И, СООТВЕТСТВЕННО, НАОБОРОТ.



ВРАЖЕСКИЕ «КАТЮШИ» – СМЕРТЬ ДЛЯ ВАШИХ ТАНКОВ. УНИЧТОЖАТЬ СРАЗУ И ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ.



ИНОГДА МИССИИ МОЖНО ПРОЙТИ И ТАК – ПОПРОБОВАТЬ ВСЕГДА СТОИТ.

ОСНОВЫ ТАКТИКИ

Большинство ситуаций в игре достаточно шаблонны, за исключением тех случаев, когда в дело вступает хитроумная фантазия дизайнеров карт. Само собой, с каждым заданием вы будете получать все более совершенную технику, что тоже вносит небольшие поправки. Но основные правила поведения всегда одни, и зависят только от типа вставшей перед вами задачи, то бишь – вражеской армии, типа местности, и ее проходимости.

На зависть Маннергейму

Обороняться обычно сложнее всего – никогда не знаешь, кто и откуда пожалует. Поэтому примечайте уже расставленные разработчиками сооружения и первым делом бросайтесь рыть окопы. Запомните, танки хороши в нападении, а оборона – солдатское дело. Идеальный вариант – поставить по два окопа на вероятном пути противника, за ними установить пушки, а все вокруг обмотать проволокой и кучно заминировать. Имеющиеся танки можно либо выставить (и окопать, конечно) вместо части орудий, либо разбросать по флангам, с которых заведомо не будет атак. Тогда они с легкостью добьют с тыла застрявшего перед вашими рубежами врага. Честно говоря, принцип «всего да побольше» подходит почти всегда. Только хватило бы времени. И самое главное, не пожалейте пары отрядов пехоты и заставьте их вглядываться в бинокли – пушки стреляют гораздо дальше своего радиуса обзора. Немецким же оккупантам следует запомнить, что Flak 88мм – непревзойденное по мощи орудие. Вражеские танкисты будут рыдать вместе с летчиками.

За Родину!

Резонный вопрос – если все так замечательно с обороной, что же делать атакующим? Тактика нападения в игре здорово походит на настоящую. Хотя самый простой метод – самый старый метод. Пускать в разведку снайпера (да и обычная пехота с биноклями зачастую сгодится) и сметать вра-

«Блицкриг» для «чайников»

Обязательно к прочтению. Вы удивитесь, но несоблюдение описанных ниже простых правил – чуть ли не главная беда человечества после голода и наркомании.
Передняя броня у танков намного прочнее (честное слово!), поэтому не смотрите, как они упоенно расстреливают друг друга лоб в лоб – всегда пытайтесь зайти противнику в тыл!
Один танк легко уничтожит полк пехоты в чистом поле. Взвод пехоты сожжет десяток танков в развалинах города. Так что всегда комбинируйте войска! Лучше всего пускать пехоту впереди – у нее есть бинокли, а во-вторых, стыдно сказать, ее всегда много.
Вражеские пушки лучше атаковать пехотой – тогда они могут стать вашими.
А о том, какое преимущество дают захваченные зенитки, и говорить нечего.
Минные поля нельзя «проскочить». Поэтому – правильно – впереди танков всегда идет пехота. Выходит буквально по Жукову…
Гаубичная артиллерия – лучшее, что есть в игре. Поэтому у вас ее так мало… Вывод – это первое, что стоит отбивать у врага.
Отучайтесь ездить по дорогам и ходить напрямую. Вы когда-нибудь видели блокпосты в лесу? Иногда эффективность маневра прямо пропорциональна его нелепости.



ИСТРЕБИТЕЛИ ПРОТИВНИКА ЛУЧШЕ «ПОДКАРАУЛИТЬ» СОБСТВЕННЫМИ.



САМОЛЕТ-РАЗВЕДЧИК ПЕРЕДВИГАЕТСЯ ОЧЕНЬ «АККУРАТНО». ПОРОЙ ОН ДАЖЕ МОЖЕТ ОБНАРУЖИТЬ ЗЕНИТКИ И СПОКОЙНО УЙТИ.

«Матчасть»

Перед началом очередного сражения не стоит бездумно жать кнопку справа внизу. Времена изменились, и подготовка к боям теперь тоже имеет значение. Для начала пройдитесь по офицерскому составу. Само собой, компьютер и так выберет для командиров самые подходящие назначения, но это вовсе не значит, что они подойдут вам. Отправляйте подопечных лишь в те войска, которые действительно собираетесь задействовать. А потом не поленитесь проследить за подкреплениями. Опять же – они могут настраиваться автоматически, но приятно ведь самому разобраться в моделях всей бронетехники.



ПОДБИТЫЕ САМОЛЕТЫ ЧАСТЕНЬКО ПАДАЮТ НА СОБСТВЕННЫХ УБИЙЦ...

Ученье – свет 

Подразделения больше не переходят с вами из миссии в миссию, и в каждой главе вас будут ждать совершенно новые типы пехоты и модели техники. Тем не менее, боевой опыт стал одним из важнейших показателей в игре. Отныне его получают не конкретные солдаты, а рода войск. Например, зенитная артиллерия или средние танки. Причем они не становятся в три раза сильнее и выносливее, как в других стратегиях, а получают со временем новые способности. Так что стоит заранее определиться, какие войска вам наиболее интересны. Одним больше приглянутся матерые диверсанты, другим – танки с несколькими режимами стрельбы… Но все же не прокачивайте только один вид подкреплений, ведь задания попадаются разные…

Курсантам на заметку

Если вы когда-нибудь играли в «Блицкриг», смело переходите к другому абзацу. А всем остальным следует запомнить, что неповоротливые, уязвимые и медлительные пушки при грамотном использовании дадут фору любому танку. При этом самый главный их показатель – скорость прицеливания. Зная, когда и откуда нападет враг (Load/Save – помните?), вы можете сделать непробиваемую «стену» всего лишь из пары батарей. И никогда не забывайте про наводчиков ваших орудий.

жескую оборону артиллерией. Если у вас есть «Катюши» – это будет похоже на воскресную прогулку, вот только случается подобное, увы, нечасто. Второй способ тоже не отличается изощренностью. Запустите в небо экипаж смертников – первый самолет наверняка собьют, но вы будете точно знать расположение вражеских зениток. Причем немаловажно запомнить, откуда летит ваша авиация. Если аэродром находится у вас «за спиной» – дело в шляпе. У многих штурмовиков помимо бомб есть пушки и пулеметы, которые и дальше можно использовать. Точечными ударами последовательно уничтожайте зенитки, а потом зачищайте район с воздуха. Кстати, если в округе расположены лишь одна-две зенитки, можно вконец обнаглеть и атаковать их штурмовиками. Только не выпускайте их из-под контроля, чтобы они подольше не залетали на простреливаемую территорию.



РАЗНЫЕ ТАНКИ МОГУТ ПРИГОДИТЬСЯ ДЛЯ РАЗНЫХ ЦЕЛЕЙ. ДА И ВООБЩЕ, ЭТО ДЕЛО ВКУСА...

Но авиации тоже может не быть. Тогда прибегните к классическому способу. В авангарде идет пехота, прямо следом за ней танки. Причем тяжелые машины предназначены именно для прорыва рубежей обороны. Мощная броня защищает их от орудий противника, но делает беззащитными перед более маневренными «собратьями». Поэтому они всегда должны сопровождаться средней техникой. Работа найдется и для легких танков. Они могут пойти в прорыв и, несмотря на большие потери, проделать брешь в обороне, а заодно и отвлечь огонь на себя. Это, вообще, стандартный рецепт истребления стальных монстров (вроде «Тигра») – пока такая же махина перестреливается с одним из них лоб в лоб, какая-нибудь «тридцатьчетверка» быстро обходит противника и расстреливает его в корму.

Кстати, отвлекать врагов порой приходится и по-другому. В одной из тайных операций я никак не мог высадить десант из-за обилия зениток. Уничтожить же их не хватало сил – они прикрывали друг друга. Тогда я просто расставил бойцов и запустил в небо, да-да, смертника. Все орудия на несколько секунд нацелились на этот самолет, и были с легкостью уничтожены моими диверсантами. ■

ТОВАРЫ * В СТИЛЕ X

* ЭКСКЛЮЗИВНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ОДЕЖДЫ И АКСЕССУАРОВ ОТ ЖУРНАЛОВ **ХАКЕР И ХУЛИГАН**

ХАКЕР STUFF
КРУЖКА + ФЛЯЖКА + ЗАЖИГАЛКА



ЦЕНА: **69.99** USD КОД ТОВАРА: COF16384

«ОПАСНО ДЛЯ ЖИЗНИ»
КОВРИК ДЛЯ МЫШИ



ЦЕНА: **6.99** USD КОД ТОВАРА: COF13771

«ХУЛИГАН»
БРЕЛОК



ЦЕНА: **11.99** USD КОД ТОВАРА: COF14589

С ЛОГОТИПОМ «ХАКЕР»
ПИВНАЯ КРУЖКА СО ШКАЛОЙ



ЦЕНА: **12.99** USD КОД ТОВАРА: COF14018

«FUCK»
ФУТБОЛКА



ЦЕНА: **14.99** USD КОД ТОВАРА: COF16183

«ENJOY MY COCK»
ФУТБОЛКА



ЦЕНА: **11.99** USD КОД ТОВАРА: COF15149

«ХАКЕР STUFF»
ФУТБОЛКА



ЦЕНА: **13.99** USD КОД ТОВАРА: COF16182

«FBI»
ВЕТРОВКА



ЦЕНА: **39.99** USD КОД ТОВАРА: COF13866

«ХАКЕР – ДЕНЬГИ»
ЗАЖИМ ДЛЯ ДЕНЕГ



ЦЕНА: **11.99** USD КОД ТОВАРА: COF14590

«ХАКЕР»
КОЖАНЫЙ ШНУРОК ДЛЯ МОБИЛЬНИКА



ЦЕНА: **11.99** USD КОД ТОВАРА: COF14591

С ЛОГОТИПОМ «ХАКЕР»
ЗАЖИГАЛКА МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ



ЦЕНА: **11.99** USD КОД ТОВАРА: COF13862

«ХАКЕР»
РУЧКА SENATOR МЕТАЛ. С ГРАВИРОВКОЙ



ЦЕНА: **22.99** USD КОД ТОВАРА: COF13861

Играй просто!
GamePost



Тел.: (095) 780-8825
Факс.: (095) 780-8824
www.gamepost.ru



А вы знали?

Если в узком месте (мост, ущелье) вы решили остановить противника при помощи противотанковой обороны (п/т пушки, окопанные танки), не поленитесь положить чуть впереди взвод пехоты и заставьте бойцов смотреть в бинокль. Это даст вам время отреагировать на атаку до того, как начнется бой, а противотанковые пушки, радиус стрельбы которых больше, начнут стрелять раньше.

Самый действенный способ прорвать линию обороны из противотанковых пушек противника – вытянуть легкие танки в цепочку и послать их за позицию пушек без стрельбы (кнопкой «движение»).

Танки целятся дольше, чем противотанковые орудия, поэтому быстрым броневичком их легко объехать (они не успеют прицелиться и выстрелить). С пушками такой фокус не пройдет.

На одной из карт одиночной кампании стоит летающая тарелка.

Если ваши штурмовики напоролись на зенитки, надо либо увести свои самолеты, либо подавлять зенитки, забыв об остальных целях.

Иногда небольшое минное поле, вовремя поставленное в нужном месте, бывает эффективнее целой батареи пушек.

Не посылайте танки в атаку без поддержки. Старайтесь, чтобы впереди всегда была пехота.

Диверсанты с прокачанными умениями могут маскироваться под овец и собак.

СЛОВО NIVAL INTERACTIVE

Когда мы начинали работу над проектом, наша цель заключалась лишь в том, чтобы просто перенести первый «Блицкриг» на трехмерный движок. Но затем концепция была пересмотрена. Игра, хоть и получила лестные отзывы и стала хитом, сердце в ее груди билось хардкорное, приближая ее по сложности к настоящим варгеймам. Продолжение должно было стать более доступным и народным.
С этой целью мы адаптировали баланс под более широкую аудиторию, и упростили интерфейс, хотя до кардинальных изменений в духе WarCraft дело все же не дошло. Игра стала доступнее для большинства геймеров, но, в то же время, мы позаботились и о хардкорщиках: именно для них предусмотрена прекрасная возможность взять наш движок и использовать его по своему усмотрению. Такие проекты, как «Койоты. Закон пустыни», доказали, что при желании можно сменить не только сеттинг, но даже жанр игры, и при разработке второй части мы изначально закладывали возможность дальнейшего лицензирования движка сторонними разработчиками. В частности, с помощью полнофункционального редактора. Могло сложиться впечатление, что «клон Блицкрига» мог сделать каждый желающий, но на самом деле каждый коммерческий проект создавался под нашим тщательным надзором.
За время разработки нами было прочитано множество книг и архивных материалов, и в офисе постоянно лежит многотомная энциклопедия по Второй мировой, немало информации осталось еще со времен работы над первой частью. Кроме того, вместе с нами работали несколько историков-консультантов, и они очень помогли советами при создании юнитов и даже отладке баланса. Некоторые карты, если в точности и не соответствуют реальным прототипам, то, по крайней мере, сделаны с серьезной оглядкой на историческую достоверность. Выдуманных карт в «Блицкриг 2» нет.
Сложный путь проделали морские сражения. Изначально мы хотели устроить масштабные битвы в открытом море, но так как игровая механика больше приспособлена для сухопутных сражений, результат оказался неудовлетворительным: два огромных линкора просто стояли рядом и перестреливались, пока у одного не заканчивался запас «здоровья». Поэтому было принято решение связать действия флота с наземными войсками. В итоге использование кораблей выглядит более органичным. ■

Что нам стоит редутов настроить...



ПЕРВЫМ ДЕЛОМ СТАРАЕМСЯ ПЕРЕГОРОДИТЬ ДОРОГИ, НО ОСТАВЛЯЕМ НЕБОЛЬШИЕ ЛАЗЕЙКИ-ЛОВУШКИ.



ПУШЕК ОЧЕНЬ МАЛО, ПОЭТОМУ РАССТАВЛЯЕМ НА ИХ ПОЗИЦИИ ТАНКИ.



А ВОТ ТАК ТАНКИ РАЗДЕЛЫВАЮТСЯ С АТАКУЮЩИМИ, ПОДОЙДЯ С ТЫЛА.

Прорыв



ЧАСТО И БЕЗ РАЗВЕДКИ ВИДНО, КУДА ЛУЧШЕ БИТЬ АРТИЛЛЕРИЕЙ. ОДИН ЗАЛП – ОДИН БУНКЕР.



ОДИН ОТРЯД ЛОЖИТСЯ С БИНОКЛЕМ НА МИНИМАЛЬНОМ РАССТОЯНИИ, ДЛЯ УВЕЛИЧЕНИЯ ОБЗОРА ТАНКОВ.



ДРУЖНО ИДЕМ И СМЕТАЕМ ПРОТИВНИКА СТАНДАРТНЫМ ПОСТРОЕНИЕМ. НЕ ЗАБЫВАЕМ ПРО АВИАЦИЮ.

Диверсантские будни



СНАЧАЛА ЗАМАСКИРУЙТЕСЬ – ТОГДА СОЛДАТЫ НЕ БУДУТ АТАКОВАТЬ БЕЗ СПРОСУ.



ПОДОЙДЯ К ВРАГУ, ПЕРЕОДЕНЬТЕСЬ В ЕГО ФОРМУ. ЗАБАВНОЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ПЕРЕОДЕВАНИЕ...



ОКРУЖАЕМ, УБИВАЕМ. ТОЛЬКО УЧТИТЕ – ВРАЖЕСКОЙ ФОРМЫ ХВАТИТ СЕКУНДЫ НА ТРИ-ЧЕТЫРЕ, ПОТОМ ВАС РАСКУСЯТ. «ОВЦЫ» ГОРАЗДО ЭФФЕКТИВНЕЕ.

Автор:
Парамонов Сергей
scar@gameland.ru



Ragnarok Online Guide:
Часть 2

Приветствуем вас, молодые завоеватели виртуальной вселенной Ragnarok Online! Мы продолжаем рассказ о мире, созданном корейской компанией Gravity. В прошлый раз вы узнали об основных положениях и особенностях RO, теперь настало время поговорить о вещах, картах, билдах и этикете. Пристегнитесь, мы отправляемся!

- Когда вы умираете, ваш базовый и профессиональный опыт уменьшаются на 1%. Также в подземельях есть шанс, что вы потеряете какой-нибудь предмет. Это может случиться в течение 5 секунд после использования умения.
- Вы можете менять угол наклона камеры, двигая вверх/вниз мышью с нажатой правой кнопкой, одновременно удерживая клавишу SHIFT.
- Вы можете удалять/приближать камеру к персонажу, двигая вверх/вниз мышью с нажатой правой кнопкой, одновременно удерживая клавишу CTRL.
- Количество очков опыта, которые вы получаете от убийства монстра, зависит от количества урона, который вы ему нанесли.
- В случае, когда два игрока наносят повреждения одному монстру, больше очков опыта получает тот, кто атаковал первым.
- Для включения функции Авто-Атаки удерживайте нажатой клавишу CTRL и щелкните левой кнопкой мыши по монстру. После смерти монстра функция выключается. Команда /nc включает авто-атаку на весь период игры.

Надеемся, что тактика, опубликованная в предыдущем номере, помогла вам правильно создать стартового персонажа, приобрести первую профессию и постепенно продвинуться в сторону второй. В сегодняшнем выпуске мы расскажем о том, каковы перспективы развития вашего героя, как правильно его экипировать и вооружать. Помимо этого мы поговорим о наиболее популярных с точки зрения прокачки подземельях, остановимся подробно на понятии «билдов» для всех основных профессий и, конечно же, коснемся финансовой сферы: как пустить в оборот то, что скопилось у вашего героя.



У ЭТОГО ПЕРСОНАЖА МОЖНО ЗА НЕБОЛЬШУЮ СУММУ КУПИТЬ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ЗАТОЧКИ ОРУЖИЯ ПЕРВОГО И ВТОРОГО УРОВНЯ.

«ВТОРЫЕ» ПРОФЕССИИ

Итак, продолжим разговор о профессиях. Мы вновь лишь кратко опишем, что представляют виды деятельности второго уровня RO. А подробную информацию об умениях, их развитии и местах переквалификации персонажей вы узнаете из обоев для рабочего стола, выложенных на диске к журналу.

Профессия: Волшебник (Wizard)
Рекомендации по прокачке характеристик: по сути волшебник напрямую продолжает дело мага, а значит главное для него – это интеллект (INT). Помните, чем он выше, тем больший урон наносят заклинания. Вторым пунктом в классическом билде идет сноровка (DEX), которая уменьшает время на произнесение заклинания. Ко моменту получения профессии интеллект вашего героя должен приближаться к 80-90, после этого можно вспомнить и про сноровку. В финале обе этих характеристики должны выйти на уровень 99.
Рекомендации по прокачке умений: «Огненная стена», «Ледяная стена», «Гром Юпитера», «Ледяной дождь».

Профессия: Мудрец (Sage)
Рекомендации по прокачке характеристик: своими характеристиками мудрец не сильно отличается от волшебника, однако совсем не обязательно делать вашему герою заоблачный интеллект. Куда более важными для него являются показатели выносливости (VIT) и сноровки (DEX). Последняя к 80-90 уровням должна быть 99.
Рекомендации по прокачке умений: поскольку у мудреца, как минимум, три разных дерева заклинаний, то при принятии конечного решения вам нужно обратиться к нашим приложениям на диске. В любом случае надо качать умение «Книга ученого». Мудрецом, так же как и волшебником, желательно становиться ближе к пятидесятому профессиональному уровню.

Профессия: Рыцарь (Knight)
Рекомендации по прокачке характеристик: во-первых, рыцари примечательны большим количеством HP из-за прокачанной живучести (VIT) – это один из основных пунктов. Во-вторых, прокачать следует либо проворство (AGI) – ваш рыцарь будет чаще уворачиваться от атак противников, а также быстро бить, либо силу (STR) – в этом случае удары станут куда мощнее, но медленнее. Обязательно нужна сноровка (DEX), чтобы попадать по монстрам.
Рекомендации по прокачке умений: еще будучи Мечником – «Баш», «Удар магмы», «Восстановление HP», «Провокация», «Стойкость». Потом прокачивать умение «Владение копьем», «Езду верхом», «Кавалерийскую выправку». Если предпочитаете мечи, то «Контратаку», «Стальной вихрь», «Боулинг Баш».

Профессия: Крестоносец (Crusader)
Рекомендации по прокачке характеристик: живучесть (VIT), интеллект (INT), сила (STR), сноровка (DEX).
Рекомендации по прокачке умений: еще будучи Мечником – «Баш», «Владение одноручным мечом», «Восстановление HP», «Провокация», «Стойкость». Став Крестоносцем, качать ветку умений для получения «Великого креста» и «Лечения».

Профессия: Бард/Танцовщица (Bard/Dancer)
Рекомендации по прокачке характеристик: поскольку бардами и танцовщицами становятся лучники, то упор должен быть сделан на сноровку



ВХОД В ПЕЩЕРУ СФИНКСА. ОТЛИЧНОЕ МЕСТО ДЛЯ ПРОКАЧКИ ГЕРОЕВ.

(DEX) и проворство (AGI). В дальнейшем не лишним будет немного прокачать интеллект (INT).
Рекомендации по прокачке умений: прокачка всех основных умений, связанных с музыкой.

Профессия: Охотник (Hunter)
Рекомендации по прокачке характеристик: самые главные показатели охотников – это сноровка (DEX) и проворство (AGI). Будучи еще Лучником, упор делайте на сноровку, а уже после тридцатого-сорокового уровня прокачивайте проворство. В идеальном варианте к 80-90 уровню и тот и другой показатель должны быть не ниже 90. Остальные очки можно пустить в интеллект (INT).
Рекомендации по прокачке умений: в большинстве случаев все охотники становятся фалконерами (прокачка птицы), так что первым делом кидайте все в умения «Искусство охоты», «Контроль сокола», «Стальной ворон» и «Стремительный удар».

Профессия: Алхимик (Alchemist)
Рекомендации по прокачке характеристик: мирному алхимику нужно прокачивать показатели сноровки (DEX) и интеллекта (INT), а боевому – силу (STR) и проворство (AGI). Немного удачи (LUK) и сноровки (DEX) также не помешает.
Рекомендации по прокачке умений: боевым алхимикам поможет умение «Владение топором», а для мирных без сомнения полезными будут «Изучение зелий» и «Изготовить зелье».

Профессия: Кузнец (Blacksmith)
Рекомендации по прокачке характеристик: мирные кузнецы славятся невероятно высоким уровнем удачи (LUK), а также сноровки (DEX), в то время как у боевых заобланчый показатель силы (STR) и проворства (AGI).
Рекомендации по прокачке умений: боевые кузнецы обладают навыком «Удар молота», который оглушает врага на несколько секунд. Мирные кузнецы могут делать материалы, сталь, оружие.


«ЗЕЛЬЕ ПРОБУЖДЕНИЯ» ПОВЫСИТ НА НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ СКОРОСТЬ АТАКИ ГЕРОЯ.

Профессия: Разбойник (Rouge)
Рекомендации по прокачке характеристик: если вы делаете разбойника с луком, то, будучи еще вором, в обязательном порядке прокачивайте исключительно сноровку (DEX) и проворство (AGI); если планируете и дальше бегать с кинжалом, то для вас родными должны стать сила (STR) и проворство (AGI). Для обоих вариантов не лишним будет прокачать немного интеллект (INT).
Рекомендации по прокачке умений: разбойникам с кинжалом следует изучить мастерство владения мечом, а для разбойников с луком – «Орлиный глаз». В обязательном порядке предстоит изучить «Сеть туннелей» и «Грабитель».

Профессия: Убийца (Assassin)
Рекомендации по прокачке характеристик: для убийцы одним из самых главных характеристик является проворство (AGI), ведь именно благодаря ей убийцы такие неуловимые и быстрые. Вторым пунктом должна стать сила (STR).
Рекомендации по прокачке умений: если планируете бить катарами, то обязательно выучите мастерство владением катарами, а если возьмете два кинжала, то предстоит тренировать «Обоерукость». Обязательным умением для убийцы является «Скрыться».

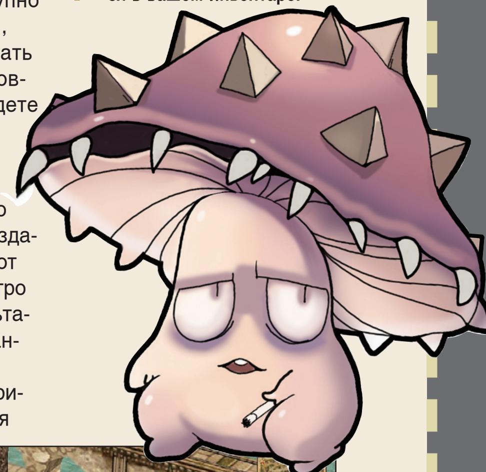
Профессия: Священник (Priest)
Рекомендации по прокачке характеристик: еще будучи Послушником, качайте интеллект (INT) как минимум до 40. Чуть позже нужно сосредоточиться на живучести (VIT), а по возможности прокачайте немного сноровки (DEX).
Рекомендации по прокачке умений: обязательно выучивать до максимума: «Кирие Элейсон», «Импозицио Манус», «Магнификат», а также прокачать «Быстрое восстановление SP» не ниже четырех.

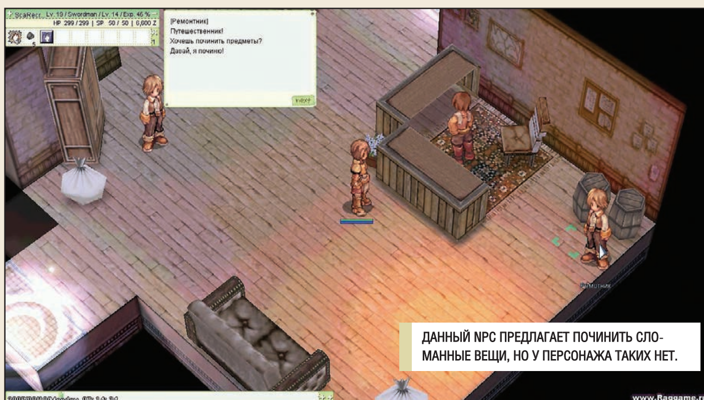
Профессия: Монах (Monk)
Рекомендации по прокачке характеристик: одни из основных показателей монаха – это сила (STR) и проворство (AGI). Будучи еще Послушником, первым делом уделяйте внимание сноровке (DEX) и интеллекту (INT).
Рекомендации по прокачке умений: у монаха изначально доступно лишь умение «Стальной кулак», его не рекомендуется прокачивать до максимального, десятого уровня, так как пользоваться вы будете дубинками.

БИЛДЫ

Вообще-то с этого понятия нужно было начинать наш рассказ о создании персонажа в RO, поскольку от него напрямую зависит, как быстро вы достигните желаемого результата. «Билд» – это строго рассчитанная дорожка, в соответствии с ней ваш герой будет расти и приобретать новые навыки. Строятся

■ Вес: показывает, насколько ваш персонаж нагружен. Слева – текущий вес, справа – максимально возможный. Персонаж может носить с собой количество вещей, равное максимально возможному весу. Когда текущий вес становится больше 50% от максимума, – он выделяется красным цветом. С этого момента HP и SP не будут восстанавливаться автоматически. Кроме того, когда текущий вес становится более 90% от максимума, ваш персонаж не может атаковать или использовать умения.
■ Стоя неподвижно, ваш персонаж восстанавливает немного HP и SP.
■ Как писать в приват: Напишите имя персонажа в левом окне чата, а текст, который вы хотите отправить, в правом. Клавишей TAB вы можете удобно перемещать курсор из одного окна в другое.
■ Вы можете создать гильдию, используя кристалл Империум. Команда для создания гильдии /guild [Имя гильдии], «горячая кнопка» для окна гильдии – ALT+G. Во время создания гильдии Империум должен находиться в вашем инвентаре.




ДАННЫЙ NPC ПРЕДЛАГАЕТ ПОЧИНИТЬ СЛОМАННЫЕ ВЕЩИ, НО У ПЕРСОНАЖА ТАКИХ НЕТ.


ДЕВУШКА-КУЗНЕЦ ЖАЛУЕТСЯ НА НЕВЫНОСИМУЮ ЖАРУ. ЕСЛИ БЫ ПЕРЕД НЕЙ СТОЯЛ КУЗНЕЦ, ТО РАЗГОВОР БЫЛ БЫ В ДРУГИХ ТОНАХ.

Полезные клавиши

- [Insert]: Сесть/встать. Сидя HP и SP восстанавливаются в 2 раза быстрее, чем стоя.
- Нажатием на клавиши [Print Screen] или [Scroll Lock] вы сохраните картинку из игры в [ScreenShot] папке.
- [F10]: Позволяет изменить размера окна чата.
- [F11]: Закрывает все открытые окна на экране, кроме окна базовой информации и чата.
- [F12]: Открывает или закрывает окно с «горячими» клавишами.
- Для быстрого использования предметов или навыков из окна с «горячими» клавишами, воспользуйтесь кнопками [F1] - [F9].

[ALT] + [End]: Включает/выключает полосы [HP/SP] под персонажем.

- [ALT] + [Home]: Включает/выключает зеленую рамку под курсором на земле.
- [ALT] + [1~9], [CTRL] + [-, =, \]: «Горячие» клавиши для выражения эмоций, таких как : /! /? /ho /lv /lv2 /swt /ic /an /ag /$ /... /thx /wah /sry /heh /swt2 /hmm /no1 /?? /omg /oh /X /hp /go /sob /gg /kis /kis2 /pif, помимо этого команды /e1 до 10 выводят дополнительные эмоции.



«билды» путем продуманного распределения скил-поинтов и опыта. Очень важно решить, какого именно героя вы хотите «слепить» в дальнейшем, причем выбор возможностей невероятно велик. Обязательно посмотрите дерево умений для выбранной профессии, чтобы случайно не потратить драгоценные очки. Завершающей стадией «билда» являются экипировка и оружие, которые вы будете использовать. Усовершенствовав их в кузне и укомплектовав нужными картами, можно довести характеристики персонажа до еще больших высот. Например, итоговое значение сноровки у Охотников может достигать 150! Всего существует пять типов билдов:

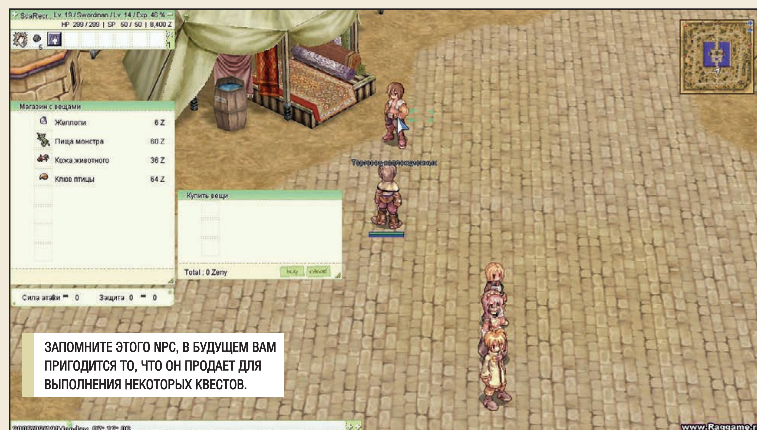
1. Билд PvM – игрок-против-монстров (вариант исключительно для боя с монстрами). Из него выходят следующие под-билды:
   - Соло-персонаж (характерно для Воров, Мечников, Лучников);
   - Партийный герой (характерно для Послушников, Магов, Торговцев).
2. Билд PvP – игрок-против-игрока (упор сделан на бой с другими игроками и на Войны Гильдий).
3. Билд-гибрид (Мульти) – герой неплохо расправляется как с монстрами, так и с себе подобными.
4. «Запоротый» билд – мучительный набор уровней, заметно худшие показатели в битвах против любого противника по сравнению с другими персонажами близкого уровня.
5. Спец-билд – уникумы в своем классе, ориентированные на выполнение узкого круга задач.

Теперь подробнее о каждом из этих пяти пунктов.

1 Билд PvM. Самый распространенный билд на официальном сервере игры. И неудивительно, ведь опыт идет только за убийство монстров. Качаться можно как одному, так и в партии. Стоит помнить, что быть отшельником не всегда полезно и выгодно, ведь куда правильнее идти вдвоем, втроем на более сильных монстров и получать больший опыт



«ИДЕНТИФИКАЦИЯ» – УМЕНИЕ, ПРИСУЩЕЕ ТОЛЬКО ТОРГОВЦУ. С ПОМОЩЬЮ НЕГО МОЖНО РАСПОЗНАТЬ ВЕЩИ.



ЗАПОМНИТЕ ЭТОГО NPC, В БУДУЩЕМ ВАМ ПРИГОДИТСЯ ТО, ЧТО ОН ПРОДАЕТ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ НЕКОТОРЫХ КВЕСТОВ.

в сравнении с тем, что шел вам одному, да еще и при меньших затратах на эликсиры или мясо. Собирая партию, старайтесь не брать в нее персонажей одинаковых классов. Пример наилучшего состава: Послушник (лечение и повышение статусов), Мечник (ваш щит и главный убийца монстров) и Маг, колдующий за спинами партии.

Главный же смысл PvM-билда – охота на монстров-боссов. Наверное, лучший класс для этой цели – Охотник с сильно прокачанными Сноровкой и Ловкостью. С помощью вещей и карт его сноровку можно поднять до150, а, так как наносимый им урон зависит непосредственно от этой характеристики, он всегда будет MVP (Most valuable player – Наиболее ценный игрок). Это звание получает персонаж, который причинил наибольшие повреждения противнику. Если из убитого босса выпадает редкая вещь, она автоматически попадает в инвентарь игрока-MVP. Если редкая вещь не выпала, он дополнительно получает 50% опыта за убийство. Также к PvM-билдам относится Убийца, использующий не катары, а ножи, со специальными картами, повышающими урон против определенных типов монстров. Некоторые варианты Кузнецов с прокачанной Силой при поддержке Священников тоже показывают отличные результаты.

2 Билд PvP. Изучаются умения, которые наносят большой урон людям на специальной PvP-арене. Оружие и броня также подбираются специально для дуэлей. PvP-билды послушников и магов хороши даже в битве с монстрами: для мага в соло-режиме, а для послушника – в партии. Создавая PvP-билд, упор необходимо делать на живучесть. Высокий уровень этой характеристики поможет вам пройти оборону замка во время Войн Гильдий. А 97-ой уровень живучести дает полный иммунитет к оглушению. Типичный пример билда, рассчитанного под Войны гильдий – «витальная» Танцовщица (т.е. с прокачанной vitality или живучестью). Дополнительным параметром служит сноровка. Основное умение – «Плач Локки»: в области действия заклинания невозможно использовать магию (не действует на монстров-боссов). Это умение танцовщица может применять только в паре с бардом, а используется оно обычно на входе в замок, лишая врагов возможности кастовать свои заклинания. Очень востребованными являются FS (full support) священники, support алхимики (использующие умение «Бросок зелья»), Крестоносцы с умением «Преданность». Создавая персонажа, ориентированного на Войны Гильдий, необходимо знать, что некоторые умения во время Войн Гильдий не работают. Например, «Отталкивающая стрела» охотника или «Стойкость» мечника.

3 Мульти-билд. Также достаточно распространенное явление в RO. Например, когда Крестоносцу с упором на Живучесть прокачивают немного Проворства. Нечто вроде Сила – 80; Проворство – 50; Живучесть – 100; Интеллект – 20; Сноровка – 40; Удача – 10. Обладать подобным героем очень приятно, но, слегка напутав с характеристиками или умениями, можно пополнить ряды людей «второго сорта».

4 Слово «запоротый», конечно, грубое, но в некоторых случаях весьма верное. Например, по вору с непрокачанным проворством будут часто попадать враги, и из-за хилого здоровья такой персонаж попросту долго не протянет, пусть даже его сила выше 50 единиц. А значит, качать его будет чрезвычайно сложно. Остается только удалять его и начинать все сначала. Похожая ситуация с магом, упор при прокачке которого изначально делался на сноровку. Не бойтесь «стирать» персонажей. Если вы намерены дойти до 90-х уровней, то лучше делать это правильно из-


Как раз у этого NPC можно получить квест на смену тележки.

начально. А чтобы заново достичь 40-го уровня при правильном подходе достаточно двух-трех дней игры.

5 **Спец-билды.** Предназначены для конкретной, узкой задачи. Обычно характеризуются очень странным распределением характеристик, и зачастую такие персонажи не приспособлены к самостоятельной игре, прокачиваются только в составе партии или «танканьем». Примерами могут служить pure-forger (только для ковки оружия) Кузнец с 99 DEX и 99 LUK, или pure-brewer (только для варки зелий) Алхимик с 99 DEX и 99 INT. Интересный вариант – Крестоносец, «заточенный» под умение Преданность, с 99 VIT и 99 DEX. Он таскает за собой «на веревочке» остальных членов партии и получает за них весь урон. Нужен, чтобы в бою выживали более хилые сопартийцы (волшебники, например).

ОРУЖИЕ И ЗАТОЧКА

Теперь разберемся с системой оружия и экипировкой, что тоже немаловажно для правильной и быстрой прокачки. Если кликнуть правой кнопкой мыши на любой вещи, появится ее увеличенное изображение и краткое описание. Для оружия также будет обозначены его класс, наносимый урон, вес, а также информация о том, с какого уровня его можно экипировать и для какой квалификации оно предназначено.

Каждому оружию заранее присвоен определенный уровень из возможных четырех. Чем он выше, тем мощнее и, самое главное, дороже орудие убийства. Однако любую экипировку можно улучшить, для этого существует процесс заточки в кузнице. Это повысит уровень атаки оружия, а при обработке брони – уровень защиты. Но не все так просто в этом мире: наибольшая заточка составляет +10, но в процессе есть большой шанс сломать клинок навсегда. И тогда плакали ваши виртуальной кровью заработанные денежки. О том, как избежать такой беды, вы можете прочитать в специальной врезке, где приведена формула заточки и повышения атаки для оружия каждого уровня. Естественно, NPC (неигровые персонажи) не будут точить бесплатно: кроме денег для этого нужно принести им некоторые материалы.
Для усовершенствования оружия первого уровня на +1 понадобится Фаркон, для оружия второго уровня нужен Емвереткарон, а вот для третьего и четвертого уровней понадобится Оридекон, цена на который достигает тридцати, а в некоторых местах и сорока тысяч зени. За каждую заточку мастера просят от 50 до 2000 зени. Достать материалы можно тремя способами:

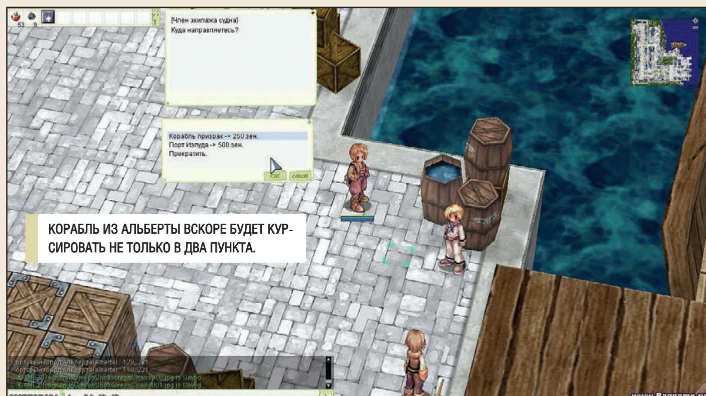
1. Купить у торговцев;
2. Пройти несложный квест на получение Фаркона и Емверетаркона у NPC в кузнице;
3. Выбить Фаркон из яиц муравья, пекопеко или жука; Емвертеракон чаще всего выпадает из драйнилиара (красная летучая мышь), анаконды или жабы тары.

А теперь более подробно о заточке вещей. Поскольку они не подразделяются на уровни, то и, соответственно, точиться будут одним-единственным металлом – Элуниумом, цена которого составляет (держитесь!) пятьдесят-шестьдесят тысяч зени. Любую вещь, будь то шапка или ботинки, можно (нужно) проковать без какого-либо риска до +4, а с каждой следующей заточкой опасность поломки предмета возрастает. Естественно, после всего прочитанного вы побежите тратить свои последние сбережения на материалы или охотиться на монстров. Но получится это у вас не раньше пятидесятого уровня, поскольку монстры, из которых выпадают Элу и Ори, весьма сильные, и им не составит особого труда отправить низкоуровневых героев в нокаут парой ударов.
Так что охладите немного свой пыл и читайте о способе, с помощью которого ваш уровень повысится на пару единиц, а оружие и броня будут заточены, как минимум, на +5 и +4 соответственно. В игре, помимо целых (и дорогущих) металлов Элу и Ори, существуют кусочки Оридекона и Элуниума; собрав пять таких кусков и принеся их определенному NPC (в Пронтерской кузнице такой персонаж стоит справа от входа) можно сделать целый кусок, предварительно заплатив за работу порядка тысячи зени.
Давайте разберемся, из кого наиболее выгодно выбивать куски этих драгоценных металлов и при этом еще получать достаточно опыта. Куски Оридекона наиболее часто выпадают из следующих монстров: аллигатор, драйнлиар, лидер гоблинов, высший орк, минотавр, петит, зенорк, пустынный волк. Кусок Элуниума можно выбить из таких монстров, как: аргиопа, гаргулия, голем, мимик, скелетон орк, песочный человек, скорпион. Если же вы надумали купить пару недостающих кус-

- Каждая последующая заточка оружия первого уровня усиливает его урон на две единицы атаки.
- Каждая последующая заточка оружия второго уровня добавляет по три единицы к уровню наносимого урона.
- Каждая последующая заточка оружия третьего уровня повысит урон на пять единиц.
- Каждая последующая заточка оружия четвертого уровня даст семь единиц к общему уровню наносимого урона.

Теперь пару слов о риске сломать оружие. У каждого уровня оружия есть свой предел безопасного точения.
Шансы в % удачной заточки оружия 1-2-3-4 уровня и брони.

- 1 уровень 100 100 100 100 100 100 100 60 40 20
- 2 уровень 100 100 100 100 100 100 60 40 20 20
- 3 уровень 100 100 100 100 100 60 50 20 20 20
- 4 уровень 100 100 100 100 50 40 40 20 20 10
- Броня 100 100 100 100 60 40 40 20 20 10


Корабль из Альберты вскоре будет курсировать не только в два пункта.


Лупа – позволяет идентифицировать неизвестные предметы.



Консольные команды

- /savechat: Сохраняет чат в текстовый файл.
- /who: Показывает количество игроков на сервере.
- /where: Показывает название карты, на которой находится ваш персонаж, и его точные координаты.
- /h: Выводит список основных команд.
- /effect: Позволяет вам включить/выключить различные графические эффекты для установления оптимальной скорости игры. Выключение эффектов увеличит скорость игры.
- /skip: Включение/выключение функции Frame Skip.Выключение функции Frame Skip может повлечь задержки в игре, если у вас слабый компьютер. Если у вас не происходит серьезных задержек в игре, мы рекомендуем не включать эту функцию.
- /fog: Включение/выключение эффекта тумана. Эффект тумана зависит от погоды в локации. Выключение этого эффекта может помочь игрокам со слабыми компьютерами. Если игра зависает или происходит обрыв связи с сервером без определенной причины, отключите эффект тумана.
- /ex [Имя персонажа]: Запрещает персонажу посылать вам приватные сообщения.
- /in [Имя персонажа]: Разрешает персонажу посылать вам приватные сообщения.
- /exall: Блокирует все сообщения от окружающих.
- /inall: Разрешает все сообщения, включая приватные.
- /ex: Показывает список персонажей, которым вы запретили писать себе в приват.



Неигровые персонажи очень многое могут вам рассказать и объяснить.

ков, то их цена у торговцев не должна превышать десяти тысяч за неполноценный элунуиум и пяти тысяч за оридекон.

Общий совет по заточкам: Конечно, для лучшего результата в битве с монстрами любому герою необходимы заточенные вещи и оружие. Но будьте предельно внимательны во время покупки того или иного предмета, всегда читайте, что вам советуют NPC. К примеру, при заточке оружия второго уровня до +6 вам будет сказано об опасности поломать его. Очень важно знать примерные цены на заточенное оружие. Когда вам предлагают заточенное на +5 оружие, посчитайте, сколько денег ушло на материалы, и к этой сумме приплюсуйте стоимость предмета. Не дайте другим вас обмануть!

КАРТЫ

Усовершенствовать билд можно другим, не менее хитрым и весьма эффективным средством, хотя вновь довольно затратным. Речь идет о картах, коих в игре бесчисленное множество. Эти предметы в RO есть у 90% монстров. Все достаточно просто – поринг-карту нужно выбивать из поринга, лунатика – из лунатика и так далее. Одна повышает на единицу силу, другая прибавляет +2 к ловкости, а третья снижает урон, полученный от монстров типа нежити, на треть. Карты подразделяются на несколько типов:

- Карта, предназначенная для вставки в броню
- Карта, предназначенная для вставки в шапку
- Карта, предназначенная для вставки в оружие
- Карта, предназначенная для вставки в обувь
- Карта, предназначенная для вставки в аксессуар

Двойной клик по карте открывает небольшое окошечко с предложениями, куда ее можно запихнуть. Единственное условие – вещи и оружие должны быть сняты с вашего персонажа. Отверстия для карт есть в большинстве видов оружия, а в некоторых присутствует и по три-четыре слота. Зачастую многослотовое оружие – не более второго уровня. К примеру, в оружии четвертого уровня максимальное количество слотов – два, и то такой экземпляр очень и очень проблематично выбить. С броней все куда проще – слот либо есть, либо нет. Слотовая броня – редкость, цена на нее держится в районе полумиллиона зени. А в аксессуарах всегда есть один свободный слот.

Ценовой разброс карт невероятно широк. К примеру, карту попоринга можно купить за пять тысяч зени, в то время как цена на карту зерома достигает пяти миллионов. Карты выпадают не так часто, как того хотелось бы, точнее, одна карта приходится примерно на несколько сотен монстров одинакового типа. Но тут все зависит от везения (вашего, а не от Удачи персонажа), так что карта может выпасть и с двухсотого монстра, и с первого. Только не нужно сразу же после приобретения пихать столь ценный артефакт по свободным слотам. Тратить карты на промежуточное оружие (от которого вы в будущем собираетесь избавляться) весьма невыгодно. Да и выбранный вами билд стоит учитывать. Продав ненужные вам карты, вы сможете приобрести необходимое вам снаряжение.

Но если уж вам совсем невмоготу, то пройдитесь по торговой площади Пронтеры, посмотрите на цены – самые дешевые карты вы вполне можете использовать и на ранних уровнях. Только помните, однажды установленную карту вынуть обратно нельзя.

ДЕНЬГИ

В RO существуют десятки способов обзавестись дополнительной горсткой монет. Мы расскажем о наиболее выгодных. Самый простой способ заработка – после продолжительной охоты на монстров и собирания всего, что из них выпадает, подойти к любому NPC-торговцу и продать ему весь скопившийся хлам, поскольку другие игроки его все равно не купят. Но будьте осторожны при подобных сделках, ведь случайно продав нужную вещь, вернуть ее уже нельзя. О ценности вещи говорит вероятность ее выпадения. Если после очередного похода у вас скопилось несколько сотен того или иного предмета, – можете смело сдавать его в магазин. Наличие же 5-10 единиц чего-либо говорит о более высокой ценности трофея, а значит, пора открывать чат с надписью «продажа вещей» и ждать, пока другие игроки заинтересуются вашим предложением.

А чтобы сделка оказалась выгодной для вас, не ленитесь посещать рынки Пронтеры или Альдебарана, там вы узнаете примерный уровень цен на большинство товаров. И никогда не продавайте в магазин выбитую из монстров одежду или оружие, продать его торговцам с рук будет намного выгоднее.



Одинокий убийца. Обратите внимание на его шлем, вещица далеко не из дешевых.



Прописав /h в консоли чата, вы откроете список доступных команд.

Партии

/organize [Название партии]: Создать партию. Если вы являетесь создателем партии, то можете приглашать в нее других игроков. Если вы хотите пригласить другого персонажа в свою партию, наведите на него курсор и нажмите правую кнопку мыши. В меню вы увидите «Пригласить (Имя персонажа) в вашу партию». Таким образом вы можете собрать любую Партию.

/leave: Покинуть партию, в которой вы находитесь. Эта команда не требует подтверждения, поэтому подумайте дважды, прежде чем набрать ее.

/expel [Имя персонажа]: Выгнать нежелательного персонажа из вашей партии. Эта команда не требует подтверждения, поэтому подумайте дважды, прежде чем набрать ее.

Нажмите на кнопку в правом углу строки чата и выберите «Отправить в партию». Тогда все ваши сообщения будут отправляться только тем, кто находится в вашей Партии. Местоположение членов вашей партии отмечается на мини-карте (в правом верхнем углу экрана), если вы находитесь на одной локации. Таким образом, члены партии могут найти друг друга без особых проблем.



Другой вариант поправить финансовое положение – обзавестись собственным торговцем. В процессе развития этот персонаж сможет открывать частный магазин на двенадцать предметов, а также получит способности продавать вещи NPC с наценкой в 24% и покупать у них со скидкой в 24%. Правда, до этого придется прокачать его, как минимум, до тридцать пятого джоб-уровня, но игра стоит свеч. Создание и прокачка дополнительного персонажа-торговца – наилучший способ заработка. А потом из него можно создать либо алхимика, который будет варить дорогостоящие эликсиры, либо кузнеца, умеющего делать несколько десятков видов оружия и брони, а также ковать материалы для заточки и починки.

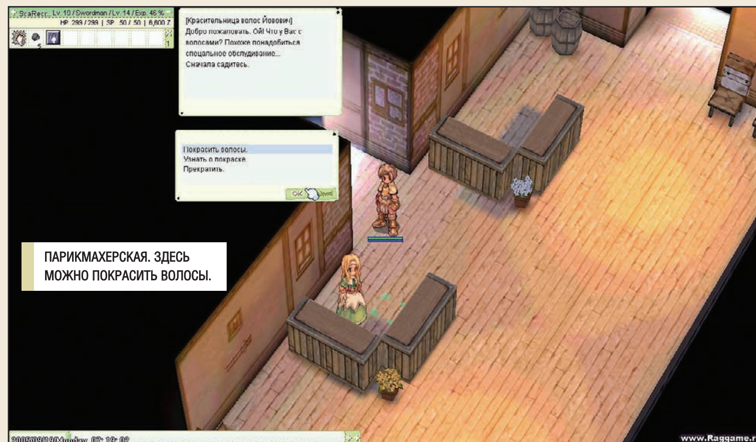
Совет новичкам: Но где взять денег, когда вы еще не обзавелись друзьями, не вступили в гильдии, а карты почему-то никак не выпадают? Способ заработать несколько лишних тысяч есть – это грибная охота. Цель – красные грибы, из которых довольно часто будет выпадать Красная кровь. Даже в магазине она стоит 500 зени, а у частного торговца можно запросить и двойную цену. И еще один совет: грибы нужно собирать безоружным, так будет гораздо быстрее.

ЭТИКЕТ

Поскольку большая доля игры строится на взаимоотношениях между игроками, то нужно вести себя подобающе. Находясь в чате, здоровайтесь со всеми заходящими к вам людьми, ведь именно от вежливого общения зависит результат разговора, будь то сделка по продаже вещей, просьба о помощи или просто знакомство с игроками для набора в партию. Ни в коем случае нельзя бегать по всему городу с криками о том, чтоб вам дали денег на телепорт или мясо, и лезть к каждому в приват с просьбой одолжить немного – за это «банят».

Также очень важно соблюдать правила этикета во время боя. Никогда не подбирайте без разрешения чужой лут (предметы, выпадающие из убитых монстров). Также не следует вмешиваться в уже идущий бой без приглашения. Поверьте, если нужно, игроки сами попросят о помощи. И, естественно, когда в ней будете нуждаться вы, не стесняйтесь обратиться к тем, кто находится поблизости. Любой Послушник без проблем восстановит ваше здоровье. Если все сделаете правильно, то вас не только полечат, но и наложат заклинание, повышающее силу и ловкость. Только просить надо очень вежливо, и не быть назойливым.

Так незаметно мы и закончили вторую часть нашего путеводителя по вселенной Ragnarok Online. Мы прощаемся с вами до следующего номера, в котором будет еще больше интересного о мире RO, ну а пока загляните в специальные приложения диске и по бокам этих страниц, ведь именно там, как обычно, вас ждут ценные советы. ■



ПАРИКМАХЕРСКАЯ. ЗДЕСЬ МОЖНО ПОКРАСИТЬ ВОЛОСЫ.

Прокачка

Здесь мы опишем вам самые популярные места для прокачки героев различных профессий и уровней, в порядке их сложности. Нет смысла лезть в Подземелье Орков новичком или бегать высокоуровневым рыцарем возле Пронтеры. Для ориентировки используйте карту на нашем постере.

Пригороды Пронтеры

Все близлежащие окрестности города Пронтеры (и не только) отлично подходят для прокачки героев низших уровней. Идти вправо, а потом вверх лучше магами и лучниками, а вниз и влево – ворами, мечниками, торговцами. Стоит заметить, что на соседней (влево от Пронтеры) карте есть Канализация (Prt_fild05), спуск в которую закрывает охранник. Чтобы попасть туда, вам нужно пойти в гильдию Рыцарей (верхний левый угол Пронтеры) и поговорить со всеми персонажами. После этого вас снабдят эликсирами, а охранник будет всегда пропускать. Сам лабиринт состоит из четырех уровней – чем ниже вы спускаетесь, тем более кровожадные монстры будут встречаться на вашем пути. Кстати, перед входом не забудьте сохраниться у ближайшей Кафры и накупить всего необходимого у рядом стоящего торговца. Удачной охоты!

Подземелье Пэйона

Следующий этап – пещеры Зомби в деревне лучников к северу от Пэйона. Начинать охоту на первом этаже этой локации можно после двадцатого уровня. Характерно для персонажей всех классов. Особенно вольготно там себя чувствуют лучники с прокачанным «Орлиным глазом» и серебряными стрелами. Второй и третий уровни Пэйонских подземелий предназначены для героев уровня не ниже сорокового. Еще ниже лучше начинать ходить после приобретения второй профессии.

Лабиринт Пронтеры

Не путайте с Канализацией Пронтеры, это более «серьезное» место. Добраться до него проще всего через северный выход Пронтеры, затем через замок на Prontera field 01. Вход в подземелье расположен у северной границы карты, немного к западу от центра.

Лабиринт представляет собой набор мини-локаций, в каждой из которых обитает только один тип монстров. Советуем взять с собой побольше Крыльев Мухи, чтобы телепортироваться с локации на локацию. Ах да, не забудьте про мясо и целебные эликсиры. Качаться здесь можно, начиная примерно с уровня двадцатого-двадцать пятого.

Подземелье Орков

Самый известный край в игре, наводненный орками самых разных мастей и типов. Качаться там следует, как минимум, с уровня тридцатого-сорокового. Оптимально для Воров, Мечников и Лучников. Чтобы попасть туда, нужно пройти четыре карты влево от Пронтеры и спуститься на одну вниз до Geffen field 10.

Подземелье Сфинкса

В ней вас будут поджидать суровые зеромы, драйнлиары и мартиры. Запаситесь крыльями мухи и мясом, а затем направляйтесь к западному выходу из Морока – это прямой путь к Сфинксу. Качаться желательно в партии. Заходить на огонек в пещеру советуем только после сорокового уровня, в противном случае вас быстро отправят на точку последнего сохранения. Лучше всего здесь чувствуют себя воры и мечники.

ЖЕЛЕЗО

Михаил Сотник, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

НОУТБУК SAMSUNG M70 С РЕКОРДНЫМ РАЗМЕРОМ ДИСПЛЕЯ

19 дюймов на 4.4 килограмма.



Полноценную замену домашнему компьютеру приготовила компания Samsung, представившая ноутбук M70. На фоне большинства мобильных ПК он выделяется, прежде всего, огромным 19-дюймовым дисплеем с разрешением 1680x1050 пикселей (соотношение сторон – 16:9). Яркость широкоформатной матрицы – 280 кд/м^2, контрастность – 600:1, а время отклика – 10 мс. Немалые габариты лэптопа позволили снабдить модель полноразмерной клавиатурой, включающей в себя блок цифровых клавиш. Интересной особенностью новинки является возможность отсоединения LCD-панели от основной части и установки ее на дополнительной подставке, подобно обыкновенному монитору. Экран подсоединяется к основному блоку по интерфейсу DVI и может быть при желании использован с любым компьютером. Система построена на базе Intel Centrino (Sonoma), а выводом изображения заведует производительный видеоускоритель от NVIDIA с TV-тюнером (модель встроенного графического адаптера пока не сообщается). M70 оснащен пишущим мультиформатным DVD-приводом, а также поддерживает технологию AVS Now, с помощью которой можно смотреть TV-программы, просматривать фото- и видеофайлы уже через 12 секунд после включения питания. Загружать операционную систему при этом не требуется. К новинке прилагается пульт дистанционного управления, а звуковая система включает в себя сабвуфер. Вес лэптопа составляет 4.4 кг. Купить Samsung M70 можно будет в октябре, но о цене на данный момент пока ничего неизвестно. ■

RADEON X1800 XT ОБГОНЯЕТ GEFORCE 7800GTX НА ТЫСЯЧУ «ПОПУГАЕВ»?



Тайваньские ньюсмейкеры с сайта http://www.hkepc.com сообщили о некоторых деталях, касающихся производительности будущего конкурента для нынешнего лидера среди видеоускорителей, коим является NVIDIA GeForce 7800GTX. Флагманская линейка видеокарт на чипах семейства R520 от ATI будет называться Radeon X1800 XT. Этот графический адаптер, работающий на частотах 650/1400 МГц (ядро/память), в паре с процессором Athlon 64 FX-55 (2.6 ГГц) достиг 8600 баллов в 3DMark05. Это на 800-1000 «попугаев» больше, чем результат GeForce 7800 GTX, которая функционирует на частотах 430/1200 МГц. Также появились сведения, что видеокарты на ядре R520 комплектуются памятью GDDR3 от Samsung со временем задержки 1.26 нс. Чип поддерживает Shader Model 3.0 и Direct X 9.0c и содержит 32 конвейера, из которых до появления R580 использоваться будут лишь 24. Кроме того, R520 имеет два интерфейса DVI и 512-битную шину памяти. Ни о предполагаемых ценах, ни о точных сроках появления ATI Radeon X1800 XT на прилавках информации нет. ■

ВЫСОКОКОНТРАСТНЫЕ LCD МОНИТОРЫ ОТ SAMSUNG



Свою линейку LCD-мониторов пополнила компания Samsung, выпустив две новые модели SyncMaster 770P и 970P, с диагоналями экрана, соответственно, 17 и 19 дюймов. Устройства отличаются чрезвычайно высоким уровнем контрастности – 1500:1 для 17" модели и 1000:1 для 19", а также малым временем переключения между оттенками серого цвета (6 мс). Остальные параметры матриц вполне обычные: «родное» разрешение 1280x1024 точек для обеих модификаций, яркость – 280 (17") и 250 кд/м^2 (19"), а углы обзора по вертикали и горизонтали – 178°. Примечательна также конструкция подставки Magic Stand, которая дает возможность поворачивать экран в любом направлении и регулировать высоту дисплея в широких пределах. Для соединения с компьютером новинки оборудованы цифровым интерфейсом DVI-I, в комплекте есть также переходник на D-Sub. Благодаря внешнему коммутационному блоку, подключаться к мониторам очень легко, а разъемы не портят внешний вид задней части. Обе модели поддерживают технологии Magic Color (улучшение цветопередачи), Magic Tune (дополнительные возможности калибровки) и Magic Rotation (Auto Pivot, автоматическое переключение между портретным и альбомным режимами изображения). В продаже появятся четыре различных варианта оформления корпуса – белый, красный, синий и черный. Ориентировочное время выхода 770P и 970P на рынок – ноябрь 2005 года, а ожидаемый уровень цен, соответственно, $450 и $550. ■



БЕСШУМНАЯ ВИДЕОКАРТА ASUS EXTREME AX800 SILENCER



Компания ASUS выпустила очередную видеокарту с выносной двухсекционной системой пассивного охлаждения SilentCool. Первая модель, в которой применялось это ноу-хау, называлась Extreme N6600GT Silencer. Теперь инженеры ASUS избавили от вентиляторов ATI Radeon X800. Конструкция состоит из двух радиаторов – первый расположен параллельно плате, а второй – на поворотном шарнире, так что его можно ориентировать в зависимости от воздушных потоков в корпусе, разместив, например, над процессорным кулером. В целом, по заявлениям производителя, технология SilentCool позволяет уменьшить температуру чипа примерно на 40° по сравнению с традиционными системами пассивного охлаждения. Остальные характеристики новой графической платы вполне обычные – частоты чипа/памяти (DDR3) – 392 МГц/700 МГц, а данные пересылаются по 256-битной шине. Новинка оснащена двумя портами DVI и выходом S-Video. Поддерживаются технологии Splendid (оптимизация качества изображения), GameFace Messenger (аудио/видеосвязь во время игры), GameLiveShow (возможность наблюдать за сетевой битвой по Интернету), а также GameReplay (запись виртуальных баталий в формате MPEG-4). Модель ASUS EAX800 Silencer совместима с разъемом PCI Express, она уже поступила в продажу по цене $260. ■



НОВАЯ «ФЛЕШКА» ДЛЯ СТУДЕНТОВ

К началу нового учебного года многие компании считают своим долгом выпустить продукты, предназначенные специально для студентов и школьников. К этой категории относится и флеш-диск от Sandisk под названием Cruzer Freedom. Он позиционируется как цифровая альтернатива рюкзаку. Подсоединив новинку к компьютеру с доступом в интернет, владелец брелока получает аккаунт к обширному онлайн-каталогу, содержащему учебные пособия, словари, mp3-аудиокурсы, программы и т.д. В конструкции девайса применяется чип FlashCP (Flash Content Processor), в память которого «зашит» код доступа к файловой библиотеке. Часть ресурсов предоставляется бесплатно, среди всего прочего это известный словарь Merriam-Webster's, а также классическая литература от Шекспира до Марка Твена. За остальную интеллектуальную собственность придется платить. Брелок подключается к компьютеру по интерфейсу USB 2.0. Размеры устройства составляют 79x35.4x11 мм, вес – 15 г, а носить его можно на связке ключей или на шее. Огорчает лишь малая емкость (256 Мбайт) при достаточно высокой цене в $40, а также исключительно англоязычная направленность библиотеки от Sandisk. Cruzer Freedom уже появился в зарубежных интернет-магазинах. ■



ACER ВЫПУСКАЕТ БЮДЖЕТНЫЙ 17'' МОНИТОР AL1716

Полку недорогих LCD-мониторов прибыло. Свою лепту внесла компания Acer, выпустившая модель AL1716. Это бюджетное 17-дюймовое решение обладает неплохими показателями контрастности и яркости – 500:1 и 300 кд/м^2 соответственно. Время отклика составляет 8 мс, углы обзора – 140° по горизонтали и 130° по вертикали. Для соединения с видеокартой используется аналоговый порт VGA (D-Sub). В активном состоянии новинка потребляет в среднем 40 Вт. Размеры Acer AL1716 составляют 377x393x182 мм, а вес – 4.3 кг. Монитор уже можно купить в Москве по цене около $260. ■

LOGITECH ПРЕДСТАВЛЯЕТ ЛАЗЕРНЫЕ МЫШИ G5 И G7

Чувствительность сенсора которых составляет 2000 dpi. Что дальше?

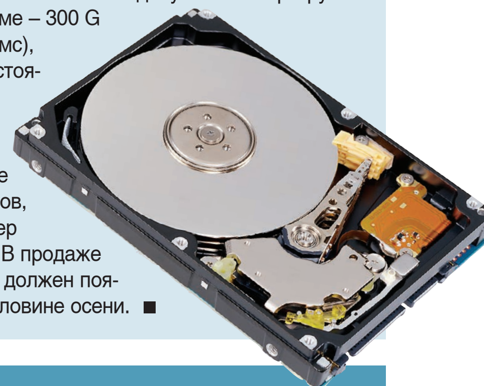
Осенью мыши с лазерными датчиками посыпались, как желтые листья. Еще две новинки из этой категории представила компания Logitech – традиционную модель G5 и беспроводную G7. Максимальная чувствительность обоих «грызунов» составляет 2000 dpi. С помощью кнопок, расположенных над колесиком прокрутки, непосредственно в процессе игры разрешающую способность можно уменьшить вплоть до 400 dpi, причем для перемещений по вертикали и горизонтали доступны разные значения «dots per inch». Производитель также заявляет, что при подключении G5 и G7 к интерфейсу USB 2.0 частота опроса составляет 500 Гц без всяких разгонных мероприятий. Требуются лишь ОС Windows 2000/XP и установленный пакет фирменного программного обеспечения SetPoint. Радиомышь G7 комплектуется двумя аккумуляторами весом по 18 грамм, но одновременно функционирует только один из них, поддерживая работоспособность устройства в течение 7 часов (в режиме максимальной нагрузки). Любопытная особенность проводной модели G5 – возможность гибкой регулировки веса манипулятора. К «грызуну» прилагается 16 миниатюрных 1.7- и 4.5-граммовых утяжелителей, которые вставляются в специальную кассету с восемью отсеками. Причем нагрузку можно распределить таким образом, чтобы мышь была тяжелее с одной или другой стороны. Logitech G5 и G7 уже доступны в продаже по рекомендованным ценам $69.99 и $99.99 соответственно. ■



■ Проблема с регулированием веса решена весьма оригинальным образом.

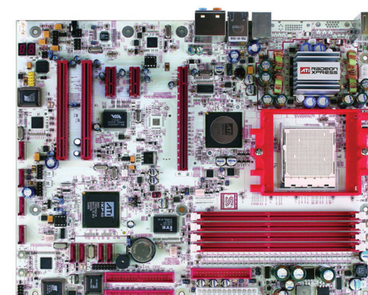
FUJITSU ОБНОВЛЯЕТ ЛИНЕЙКУ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ ДЛЯ НОУТБУКОВ

Миниатюрный 2.5-дюймовый жесткий диск MHV2160BT для мобильных компьютеров выпустила компания Fujitsu. На новинку стоит обратить внимание хотя бы из-за большой емкости, которая составляет 160 Гбайт. Однако, из-за использования трех пластин, конструкторам пришлось увеличить толщину корпуса на 3 мм. Потребляемая мощность невелика – 1.6 Вт в режимах чтения/записи/поиска, 0.5 Вт при простое и 0.13 Вт в режиме ожидания. Скорость вращения шпинделя – 4200 об/мин. Винчестер подключается к интерфейсу SATA, обладает размерами 70x100x12.5 мм и массой 135 г. Максимально допустимые перегрузки в рабочем режиме – 300 G (на время менее 2 мс), в выключенном состоянии – 900 G (1 мс). Уровень шума – 23 дБ. Накопитель предназначается не только для ноутбуков, но и для видеокамер с жестким диском. В продаже Fujitsu MHV2160BT должен появиться в первой половине осени. ■



ОВЕРКЛОКЕРСКАЯ МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ОТ SAPPHIRE

Компания Sapphire выпустила новую материнскую плату Pure Innovation PI-A9RX480, предназначенную для процессоров AMD Athlon 64/64 FX/X2 с разъемом Socket 939. Она построена на базе северного моста ATI RX480. Новинка предлагает чрезвычайно обширный инструментарий для разгона. Например, частота системной шины варьируется в пределах от 220 до 440 МГц, а PCI Express – от 100 до 200 МГц (с шагом 1 МГц). Пользователь имеет возможность настраивать множитель на значения от 4x до 25x, а также изменять напряжения питания CPU, северного моста, памяти, Hyper Transport и PCI Express. Плата оборудована четырьмя портами SATA с поддержкой дисковых массивов RAID уровней 0/1, двумя выходами SATA II и парой IDE-разъемов. Для подключения к сети используется гигабитный адаптер Ethernet Marvell PCIe 88E8052. На боковой панели, помимо аудио-интерфейсов, расположены четыре порта USB 2.0 и один Firewire. В качестве звукового контроллера применяется 7.1-канальная система High-Definition Azalia (кодек Realtek ALC880). Для установки видеокарты предназначен разъем PCI Express x16, а функциональность новинки можно расширить с помощью двух слотов PCI Express x1 и пары отсеков PCI. Системная плата уже продается по цене около $200. ■



iPodомания

МАЛЕНЬКАЯ БЕЛАЯ КОРОБОЧКА ОТ APPLE СВОДИТ МИР С УМА. ВОЛНА БЕЗУМИЯ ВОТ-ВОТ НАКРОЕТ И РОССИЮ. ВСТРЕТЬ ЕЕ ВО ВСЕОРУЖИИ. БУДЬ НА ШАГ ВПЕРЕДИ ВСЕХ. ЧЕМ БОЛЬШЕ У ТЕБЯ ПРЕДМЕТОВ В СТИЛЕ IPOD, ТЕМ КРУЧЕ.



iPee

Писсуар – штука довольно консервативная. Тем не менее, iPee произведет революцию в мужском мочеиспускании. Сделай и без того приятный процесс еще более приятным. А когда все закончится, не забудь ознакомиться с химсоставом излитого. Узнаешь много интересного.

iPiece

i-Пистолет весь дышит ла
только оглушить и обезд
колесико настройки. Хоч
необходимой самооборо
никто не обвинит тебя в
ремесле.

iDogCollar

Собака – не просто
его единственный д
настроенным специ
ошейником. Глядиш
только тапочки под

iSaw

Дерево, бойся! Стал
бабуле заготовить, и
зомби четвертовать.
тем же хорошо знак

Матвей «hate008» Булохов /hate008@gameland.ru/, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

ПЛАТФОРМА ДЛЯ ДВОИХ

Покупка материнской платы является, пожалуй, наиболее ответственным шагом при сборке компьютера. В настоящее время все большее внимание геймеров привлекают модели на базе чипсета NVIDIA nForce4 SLI. Они не только совместимы с ориентированными на игровые приложения процессорами AMD Athlon 64 на сокете 939, но также позволяют использовать одну или две видеокарты, в зависимости от потребностей и финансов.

Список тестируемого оборудования

1. Abit AN8 SLI
2. Albatron K8SLI
3. ASUS A8N-SLI Deluxe
4. DFI LanParty NF4 SLI-DR
5. DFI NF4 SLI
6. Foxconn WinFast NF4SK8AA
7. GigaByte GA-K8NXP-SLI
8. MSI MS-7100 K8N SLI Platinum

Тестовый стенд

Процессор: AMD Athlon 64 3500+
Память: 2x512 МБайт SamsungOriginal DDR400
Видеокарта: 2xMSI NX7800GTX
Блок питания: Thermaltake TR-2 430 Вт
Жесткий диск: Maxtor DiamondMax 6B120P0
Кулер: Thermaltake TR2 M6

Первые восторги, связанные с появлением технологии SLI (Scalable Link Interface), достаточно быстро сошли на нет: платы были дороги и функционировали не так стабильно, как их собратья с одним графическим разъемом. Но разочарование новинкой продолжалось недолго – сначала SLI появился в платах под процессоры от Intel (nForce4 SLI Intel Edition для LGA775), а чуть позже и ATI анонсировала свою конкурирующую разработку CrossFire. Производители старательно исправляли ошибки в поздних ревизиях своей продукции, и очень быстро «тандемные» платы появились в большинстве компьютерных магазинов.

Адепты классической схемы (один процессор – одна видеокарта) утверждают, что система на базе SLI – это всегда чудовищное энергопотребление. Однако в нашем тесте мы использовали блок питания Thermaltake TR-2 мощностью 430 Вт, который прекрасно справился с поставленной задачей. Стоимость этого устройства составляет всего $45, а работает он очень тихо. Разумеется, при покупке нового БП мы рекомендуем оставлять некоторый запас по мощности, на случай появления новых, более прожорливых видеокарт или же при установке в систему значительного количества накопителей.

Другим минусом, который приписывают технологии SLI, является необходимость размещения двух идентичных видеокарт с одинаковыми «прошивками». И дабы избежать лишних ошибок, в продаже существует уже много так называемых SLI Pack, т.е. комплектов из видеокарт-«близнецов», оборудованных мостиком. Тем не менее, если денег у вас не так много, никто не мешает приобрести один графический адаптер сегодня, а второй купить через полгода, когда он значительно подешевеет.

В этом постепенном апгрейде видеоподсистемы, по-видимому, и заключается основная прелесть платформы на базе SLI. Но возникает вопрос, на который мы и постарались ответить в ходе теста, – имеет ли смысл устанавливать вторую видеокарту?

Мы попытались смоделировать наиболее распространенную схему, которой придерживаются большинство геймеров при сборе компьютера, – не самый дорогой процессор с хорошим оверклокерским потенциалом и мощная видеокарта. В тесте использовался CPU среднего ценового диапазона AMD Athlon-64 3500+ (стоимостью $250) и два топовых графических адаптера MSI NX7800GTX (около $550-600 за штуку на момент публикации).

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для измерения общей производительности был использован пакет синтетических тестов 3DMark05 от Futuremark, обновленный до версии 1.20, с настройками по умолчанию (1024x768, noAA и trilinear filtering). Игровые тесты выполнялись в FarCry (версия 1.32, детализация very high, летали на дельтаплане в демке pier), Half-Life 2 (последнее обновление со Steam, noAA и trilinear filtering, врывались в доки в демках canal) и Doom 3 (смотрели классический timedemo1 с prechargetime 1000, noAA и trilinear filtering). Мы сделали несколько прогонов демок в разрешениях 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200. Близость получившихся цифр позволила посчитать усредненный fps-рейтинг по каждой из игр, который вы и сможете увидеть на графиках.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, http://www.nix.ru), ULTRA Electronics (т.(095)775-7566, http://www.ultracomp.ru) и OLDI (т.(095)221-1111, http://www.oldi.ru), а также российскому представительству Foxconn.

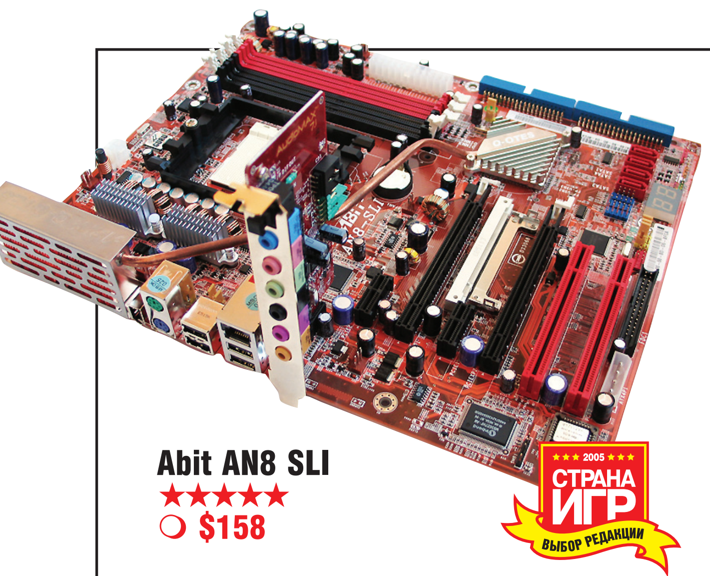
Измерения проводились как с одной видеокартой, так и с двумя, в режиме SLI. Для того, чтобы выяснить потенциальные возможности системы, мы разгоняли «камень» с 2200 до 2486 МГц, увеличив значение FSB до 226 МГц.

ABIT AN8 SLI

При первом знакомстве с платой в глаза сразу бросается ее графическое исполнение: красные и черные слоты, необычная система безвентиляторного охлаждения, аккуратное расположение катушек и радиаторов, красные светодиоды, подсвечивающие радиатор чипсета, – чувствуется работа дизайнера. Но разводка не только красива, она еще и функциональна. AN8 SLI – одна из двух плат, в которых решен вопрос перекрытия разъемов накопителей длинными видеокартами: PATA загнуты на торец. Обладатели старых блоков питания без вывода ATX «24+4» обрадуются возможности использовать обычный штекер +12 для нужд SLI-соединения. А отвод систе-

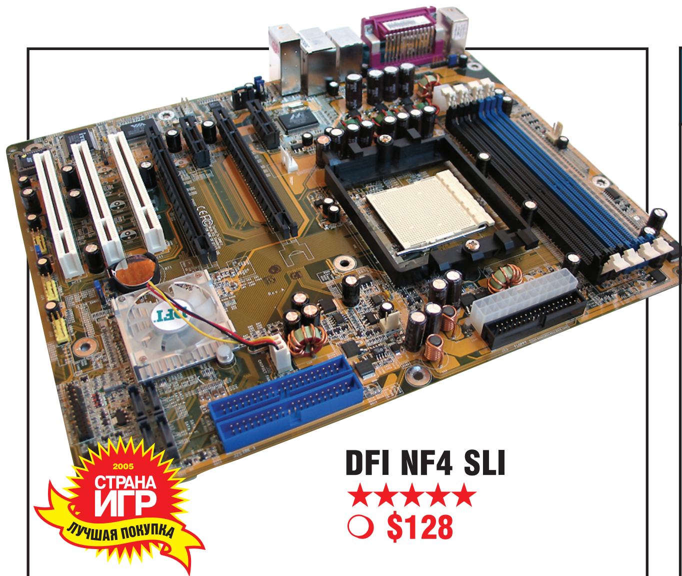
Технические характеристики

	Abit AN8 SLI	Albatron K8SLI	ASUS A8N-SLI Deluxe	DFI LanParty NF4 SLI-DR	DFI NF4 SLI	Foxconn WinFast NF4SK8AA	GigaByte GA-K8NXP-SLI	Micro-Star MS-7100 K8N SLI Platinum
Разъемы PCI	3	3	3	2	3	3	2	3
Разъемы PCI-Express 1x/16x	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	1/2	2/2	2/2
Устройства PATA	4	4	4	4	4	4	4	4
Устройства SATA/SATA II	0/4	0/4	4/4	4/4	0/4	0/4	4/4	0/4
Разъемов LAN (1000 Мбит/с)	1	1	2	2	1	2	2	1
Устройства IEEE-1394	2	3	2	2	2	2	2	3
Устройства USB2	10 (4 + 6 доп.)	10 (4+6 доп.)	10 (4 + 6 доп.)	10 (6+4 доп.)	10 (4 + 6 доп.)	10 (4+6 доп.)	10 (4+6.)	10 (4 +6 доп.)
Устройства COM	нет	1	1	нет	1	1	1	1
Устройства LPT	нет	1	1	нет	1	1	1	1
Звук	RealTek ALC850 7.1	RealTek ALC655 5.1	RealTek ALC850 7.1	RealTek ALC850 7.1	RealTek ALC850 7.1	RealTek ALC850 7.1	RealTek ALC850 7.1	SB Live! 24-bit 7.1





Abit AN8 SLI
★★★★★
$158





DFI NF4 SLI
★★★★★
$128

мой охлаждения PCB Q-OTES тепла из жаркой области к воздушному потоку, идущему от процессорного кулера, действительно заслуживает выноса на коробку.
Рядом с коннектором SATA установлен диагностический дисплей Port 80 (почему-то перевернутый). В случае возникновения неполадок он даст исчерпывающее описание ситуации. Например, «C1» означает, что надо проверить память, а «26» – понизить чрезмерно разогнанную частоту шины.
Из-за радиатора Q-OTES инженерам пришлось перегруппировать порты на задней панели: нас покинули COM и LPT, а все звуковые разъемы (7.1 и optical out) переселились на отдельную плату AudioMAX.
В BIOS мы обнаружили один из лучших наборов настроек для оверклокеров. Шина может тактироваться от 200 до 410 МГц с шагом в 1 МГц. Для улучшения стабильности системы можно контролировать напряжение CPU (до 1.95 В), DDR (до 3.5 В), VTT (до 1.75 В), NF4 (до 1.8 В), HT (до 1.35 В). Как видите, диапазон значений предназначен для энтузиастов разгона, новичкам для этих целей плату рекомендовать нельзя, так как неаккуратное регулирование может привести к повреждению и выходу из строя компонентов системы.
Похожим отношением к неопытным оверклокерам отличается и утилита изменения частот и напряжения для Windows: в ней напрочь отсутствует функция автоматического разгона.
Но эта плата– победитель наших игровых тестов.

ALBATRON K8SLI

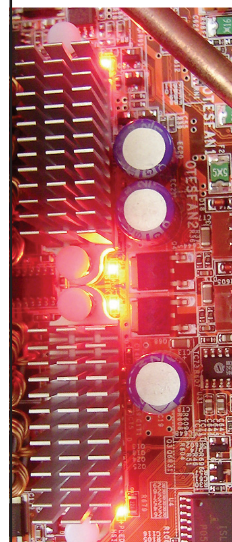
В первую очередь обращают на себя внимание небольшие размеры K8SLI. Почти mATX! Тем не менее, на ней без особых затруднений разместились все необходимые компоненты и разъемы. Впрочем, одна жертва нашлась: разъем дополнительного питания процессора расположен слишком близко к CPU, что сделает установку массивных кулеров довольно непростой задачей. Вентилятор чипсета выведен из-под места установки видеокарт, но вы рискуете потерять один-два SATA, расположившихся именно там.
К положительным результатам миниатюризации можно отнести отсутствие переключателя SLI-режима. Нет, слот никуда не исчез, просто логика платы сама определит наличие второй видеокарты и переключит шину PCI-Express в соответствующий режим работы. Другой автоматизированной новинкой стала защита от неверной перепрошивки – Albatron BIOS Security или ABS. Полезная функция, хотя риск выполнить эту операцию крайне мал.
А вот по комплектации плату скорее можно отнести к низкобюджетным моделям – ни одной плашки USB/FireWire и всего один SATA-кабель – маловато будет. Да и BIOS от Phoenix не порадовал нас особой гибкостью, в нем только самые базовые настройки для разгона и настройки таймингов памяти. Следовательно, ни о каком серьезном увеличении быстродействия речи идти не может.

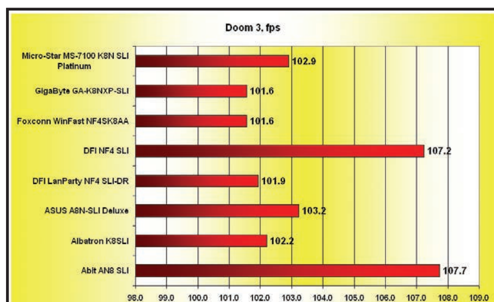
ASUS A8N-SLI DELUXE

ASUS в своей A8N-SLI Deluxe обеспечивает беспрецедентную поддержку внешних устройств. В коробке были обнаружены, не считая дополнительной IEEE 1394a, плашки USB2/GamePort (жив ли ваш старый джойстик?) и External SATA (горячим винчестерам самое место на свежем воздухе).
В противостоянии «охлаждение в SLI-режиме против удобства установки» инженеры ASUS выбрали первое. Из-за расположенных рядом, между PCI-Express 16x (а не чередующихся с ними), разъемов PCI-Express 1x установка модулей памяти затруднена. Придется каждый раз вынимать видеокарту. Зато под нагрузкой температура нашей SLI-парочки действительно держалась в среднем на 3-4 градуса ниже, чем у остальных.

Осторожно, дизайн!

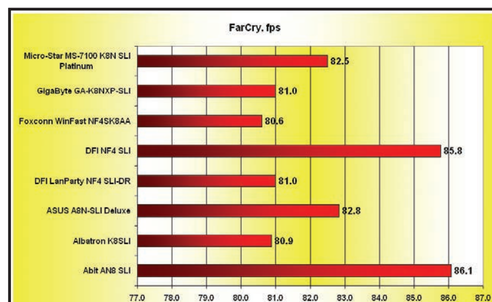
Retail-упаковка комплектующих хорошеет с каждым годом, стильные цветовые решения на самих платах – тоже не новость. Но осталась одна область, до которой профессиональные дизайнеры еще не добрались: интерфейс утилит. Аляповатые, кривоватые, безвкусно выполненные «международия» оверклокерских программ, идущих в комплекте с «матерями». Выгодно выделяется на общем фоне классическими цветами и привычным интерфейсом только фирменная nTune.





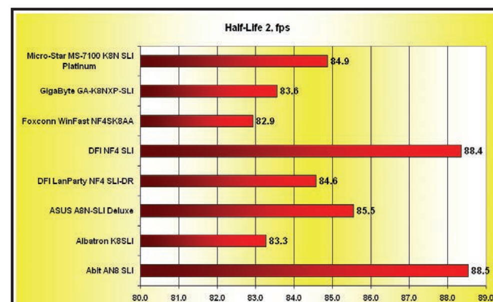
Doom3

И здесь все спокойно, без интриг – Abit и DFI впереди.



FarCry

MSI и ASUS делят третье место.



Half-Life 2

Лидеры просматриваются четко.

Матвей «hate008» Булохов /hate008@gameland.ru/, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

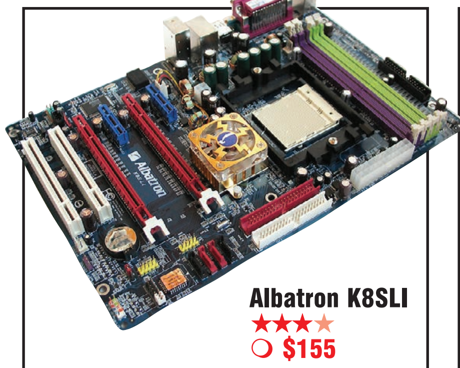
Разводка – «неудовлетворительно»

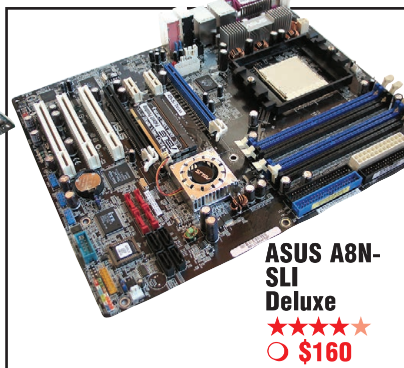
Если вас шокирует количество устройств, которые можно подключить к PATA- и SATA-контроллерам, спешим заверить: схемотехники материнских плат нашли способ уменьшить эти цифры до более реальных. Как? Не очень продуманной разводкой. Взгляните на фото: длина установленной во второй (а то и в первый) PCI-E16x-слот видеокарты легко сможет лишить вас пары последовательных или параллельных ATA-портов. Но посмотрите на DFI LanParty NF4 SLI-DR! Вот и рецепт счастья: шлейф в FDD-разъем втыкается не сверху, а сбоку. Почему другим нельзя было сделать так же?..



Куда уходит COM

Популярность USB делает свое дело: низкоскоростные порты COM и LPT уходят в прошлое. В нашем тесте участвуют две платы, на задней панели которых не нашлось места для «старичков». И если функционально на замену выходит USB, то физически на их место встают аналоговые и оптические входы/выходы встроенных звуковых плат, коих по причине повсеместно распространившейся многоканальности нужно в два раза больше.







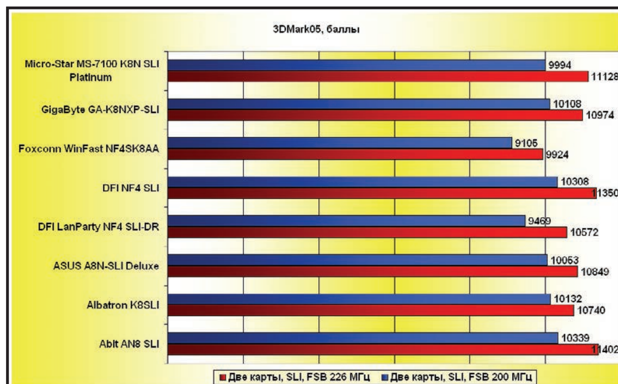
Возможности по тонкой настройке скорости работы компонентов в плате имеются, но их не настолько много, чтобы признать плату ультрагибкой. Зато в ней реализована фирменная система авторазгона AI NOS. Включив ее в BIOS, вы сможете активировать режим автоматического увеличения тактовой частоты шины во время высокой загрузки CPU, то есть именно тогда, когда это действительно необходимо. Несмотря на предупреждения производителя о возможной угрозе вашим железкам, автомат работает в относительно безопасном диапазоне до 220 МГц, что делает риск получения нестабильной системы минимальным. Чрезвычайно достойная плата, однако присутствие более быстрых моделей оставили ее без наград в нашем тестировании.

DFI LANPARTY NF4 SLI-DR

По нашим сведениям, LanParty, то есть выезд на вечеринку с компьютером под мышкой для совместного фрагоделания, распространен не только в нашей стране. Поэтому для кого-то входящая в поставку «переноска» для корпуса PCTranspo станет приятным сюрпризом. LanParty NF4 SLI-DR буквально просится в моддинговый корпус с прозрачной крышкой: если подсветить его изнутри ультрафиолетом, то все ярко-желтые элементы, оправдывая название модели, засветятся «клубным неоном».
Но гораздо больше нас удивило наличие сразу 30 (!) перемычек между двумя слотами PCI-Express 16x. Сначала их количество, а потом и догадки о назначении вводят в ступор: неужели придется присуждать приз за самое неудобное SLI-переключение?! К счастью, обнаруживается, что перемычки соединены группами по пять, а из бездонной коробки выуживаются специальные клещи (!), предназначенные для облегчения этой задачи.
На LanParty не хватило места для звукового чипа RealTek, который вместе с шестью аудио-разъемами был вынесен на дочернюю плату Karajan.
На этом сюрпризы не заканчиваются. После включения мы обнаруживаем, ни больше ни меньше, лучший BIOS для оверклокеров. Вряд ли вы где-то найдете большее количество настроек памяти, а перебор вариантов в поисках идеальной комбинации превратится в настоящее блаженство, если вы знаете толк в тонкой отладке «ускоренной» системы. Под стать навороченной BIOS еще одно нововведение: теперь можно сохранять и загружать профили установок.
То что плата не показала лучших результатов в тестах, формально лишило ее шансов на приз, однако по комплектации LanParty – впереди всех.

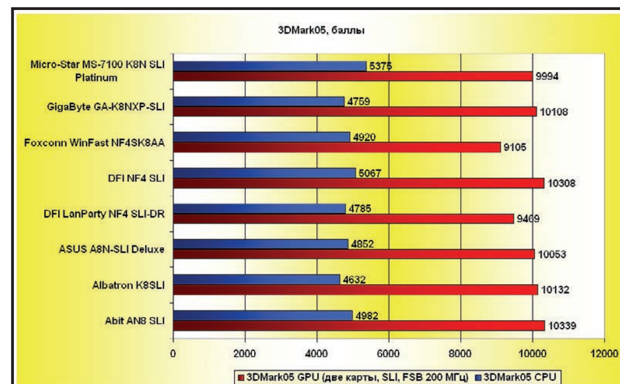
DFI NF4 SLI

Цена этой платы не предвещала никаких сюрпризов комплектации. Плашки USB и FireWire стали жертвой маркетологов компании, но на задней панели все же установлены 4 «розетки» универсальной последовательной шины.
Плохое расположение контактов «отъело» на этот раз один из PATA-разъемов, согреваемый воздухом от чипсета. Зато это еще одна модель с программным включением SLI. Обычному пользователю будет нелегко оценить эту функцию по достоинству, зато за время теста мы очень четко поняли ее важность: попробуйте несколько раз подряд снять и снова установить крайне неудобный в этом отношении SLI-ключ!
«Гнать» карту из BIOS – одно удовольствие. И пусть максимальный вольтаж, который можно подать на компоненты, невелик, зато серьезный список настроек шины и памяти вполне его компенсирует. Не нацеливаясь на достижение каких-то значимых показателей, мы попробовали найти максимальную частоту FSB, гарантирующую прохождение тестов. 239 МГц при FSB:MEM как 1:1 – результат, который говорит сам за себя.
В игровых тестах DFI NF4 SLI также по-



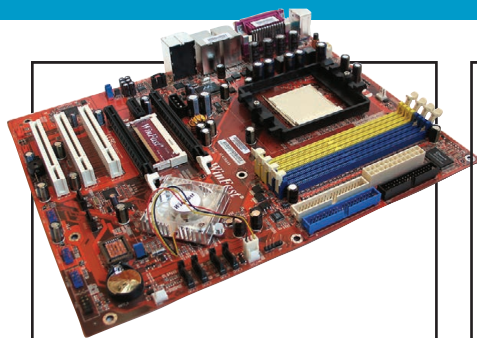
Разгоняем систему с двумя видеокартами в SLI режиме.

Как видите, дополнительные 250 МГц процессорной частоты дают «вздохнуть» SLI-видеокартам.



Две карты в режиме SLI на штатных частотах.

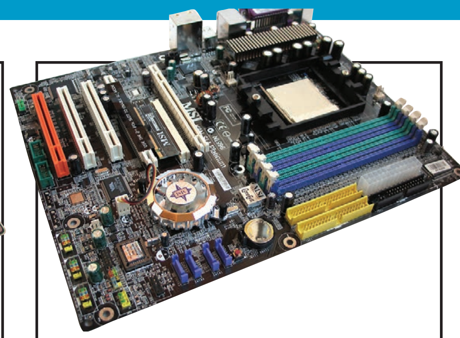
Разрыв уменьшился, но платы от Abit и DFI по-прежнему держат лидерство в тестах графики. В синтетическом тесте CPU плата MSI одним рывком выбивается на первое место.



Foxconn WinFast NF4SK8AA
★★★
$119



GigaByte GA-K8NXP-SLI
★★★
$162



MSI MS-7100 K8N SLI Platinum
★★★★
$153

казала себя более чем достойно, совсем немного отстав от лидера.

FOXCONN WINFAST NF4SK8AA

Бюджетная плата WinFast NF4SK8AA укомплектована по минимуму: теоретически, разъемов USB может быть десять (четыре из них разведены на задней панели), но в коробке не обнаружилось ни одной дополнительной USB-плашки.
Не может плата блеснуть и высоким оверклокерским потенциалом: пунктов BIOS, в которых можно настроить тонкое поведение памяти, непривычно мало, а в частотных настройках функция, меняющая множитель процессора, не обнаружилась совсем. С другой стороны, WinFast оборудован двумя сетевыми LAN-разъемами.
NF4SK8AA не показала стабильной работы при частоте 226 МГц – все-таки плата рассчитана штатный режим. Не выделялась она и в игровых тестах. Тем не менее, «по дефолту» устройство функционировало без сбоев, а наименьшая цена среди участников нашего тестирования может стать основным козырем для пользователя, не склонного к оверклокерским экспериментам.

GIGABYTE GA-K8NXP-SLI

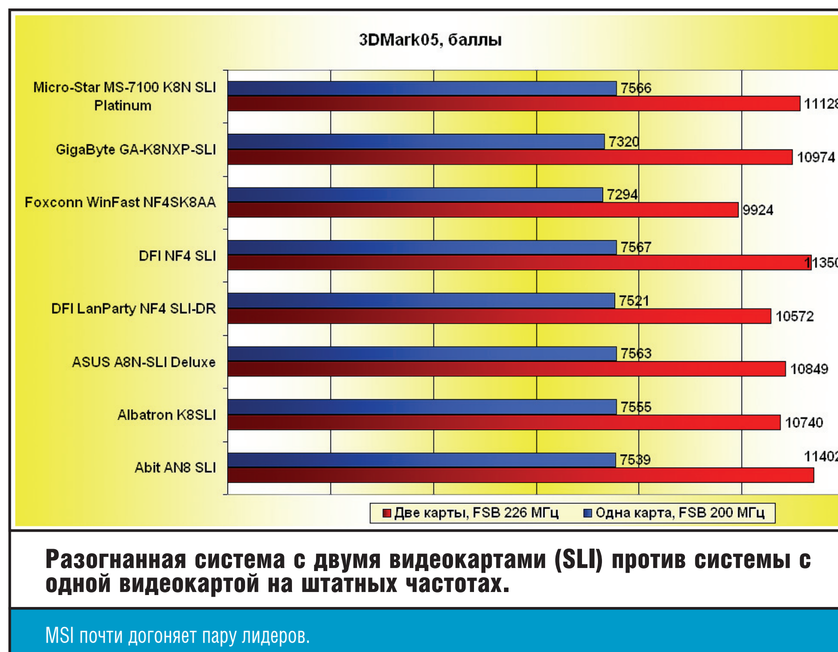
GigaByte – вот кто обожает дополнительные «навесы». В комплекте с GA-K8NXP-SLI идут беспроводной сетевой контроллер 802.11g и стабилизатор питания платы K8 U-PLUS DPS.
Разводка не очень продумана: мы снова рискуем лишиться пары SerialATA-разъемов, а кулер PCB добавит жару как раз в область расположения микросхем памяти ближайшей видеокарты PCI-Express.
После включения был обнаружена еще одна фирменная черта: времени на первичное POST-тестирование и поиск ATA-устройств у платы уходит заметно больше, чем у остальных участниц тестирования. Тщательнее проверяет?
Для «любителей быстрой езды» приготовлено достаточно много пунктов, в том числе и экзотическое «Linear RGB Clock». Но здесь реализован еще один алгоритм для тех, кто не хочет или не рискует копаться с невероятным количеством цифр и аббревиатур. В отличие от софта ASUS, в GigaByte решили привязаться не к загрузке процессора в данную секунду, а к списку загруженных приложений. Поэтому, чтобы автоматика заработала, нужно сообщить ей, каким из ваших программ важна хорошая скорость. Разочарованно констатируем, что этой модели не удалось приблизиться к лидерам теста.

MSI MS-7100 K8N SLI PLATINUM

Непримечательная на первый взгляд материнская плата, с уже привычными проблемами с расположением SATA и подачи горячего воздуха PCB в районе видеокарты, все же смогла отличиться. Помогло ей в этом появление всего лишь одного чипа – Sound Blaster Live! 24-bit – ярко выделяющегося на фоне ставших индустриальным стандартом встроенных звуковых решений RealTek. Кроме заявленных в спецификации отношения сигнал/шум 100 дБ и 24-битной разрядности, он интересен аппаратной поддержкой и ускорением технологии EAX Advanced HD, что позволяет меньше нагружать процессор расчетами акустики помещений и других аудио-эффектов. На «синих страницах» Phoenix BIOS можно обнаружить все, что нужно для настройки быстрой и стабильной системы. При вполне обычных диапазонах контроля напряжения интересен нестандартный шаг изменения этого важного для устойчивой работы компьютера параметра. Точность его установки – 0.5 В во всем диапазоне значений. Этот добротный продукт, заслуживающий внимания, пришел к «игровому финишу» третьим.
Если вам небезразлично качество звука, но нет желания тратить на это $30-50 (именно столько стоят в рознице Live! 24-bit), то MS-7100 K8N SLI Platinum – ваш выбор.

ВЫВОДЫ

Как видно из графиков, лучшую производительность стабильно демонстрирует материнская плата Abit AN8 SLI, за что и получает заслуженный «Выбор Редакции». Ей в затылок дышала «Лучшая покупка» этого теста – DFI NF4 SLI, дающая фору всем остальным бюджетным платам в обзоре. А вот SLI-режим показал не настолько большой рост производительности, как ожидалось. Ждем драйверов ForceWave восьмидесятой серии, в которых обещают увеличение скорости работы сдвоенных SLI-карт. ■

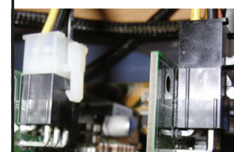


Разогнанная система с двумя видеокартами (SLI) против системы с одной видеокартой на штатных частотах.

MSI почти догоняет пару лидеров.

Кушай, SLI!

Обращаем ваше внимание на новый разъем питания – «24+4», необходимый для всех материнских плат, кроме изделия Albatron. ASUS'овская плата, похоже, может нести на коробке значок «6800Ultra SLI ready», так как имеет дополнительный разъем «+12», использующийся в режиме SLI. А GigaByte GA-K8NXP-SLI, наоборот, отличается конформизмом, принимая как старое двадцати-, так и новое, 24-штекерное питание.
Мощность блока питания – следующий «пунктик». Видеокарты сегмента high-end очень любит «покушать», поэтому минимальная мощность блока, при которой начинается жизнь и стабильная работа – 350 Вт. В случае экстремального по энергопотреблению варианта 6800Ultra SLI вам понадобится пятисотваттная «переносная электростанция». К счастью, 7800GTX поумерила аппетит, поэтому мы с легкостью обошлись 430 ваттами . Еще одним стимулом замены БП при подготовке к SLI может стать необходимость подключить дополнительное 6-штекерное питание к каждой из видеокарт. Впрочем, в retail-версиях некоторых графических карт вполне могут оказаться переходники.



Сергей «TD» Цилюрик /td@gameland.ru/

Action Replay MAX for GBA/DS

Пока на свете не перевелись геймеры, всевозможные чит-коды и лазейки в играх не перестанут эксплуатироваться. А значит, не останутся без работы те, кто эти коды находит. Компания Datel, например, на этом деле и вовсе собаку съела: не первый год радует падких на читы геймеров продуктами линейки Action Replay. В центре нашего внимания сегодня находится свежий девайс данной серии – Action Replay MAX для GBA и DS (далее ARMAX).

Практическое применение

Возможность создания резервной копии сохранения особенно полезна в играх, где больше одного сейва сделать нельзя. Скажем, позаимствовал я у Артема Шорохова на пару недель Yoshi Touch & Go! – и первым делом сделал backup его сейва. Затем вволю наигрался, побив его рекорды во всех четырех режимах, а когда пришло время игру возвращать – скопировал на родной PC свои рекорды, а затем восстановил сохранение редактора.

Особенность данного устройства заключается прежде всего в том, что оно представляет собой комбинацию из двух приспособлений с разными функциями. Так, Action Replay для GBA предназначен для взлома игр при помощи шестнадцатеричных кодов из обширной библиотеки codejunkies.com; профилем же MAX Drive DS является резервное копирование сохранений с DS-картриджей. ARMAX поставляется в стильной металлической коробке, содержащей непосредственно само устройство, инструкцию на английском языке, кабель для подключения к PC и мини-CD с программным обеспечением. Инструкция предоставляет исчерпывающую информацию о функциональности устройства и его применении – не поленитесь прочитать.

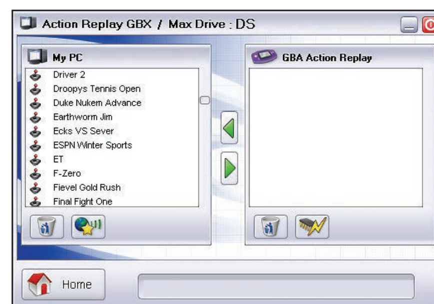
Action Replay MAX использует GBA-слот, и без вставленного поверх GBA-картриджа попросту не запустится. После загрузки вам предложат выбрать, чем желаете воспользоваться; при выборе Action Replay устройство проверит имеющийся картридж и уведомит, есть ли в его памяти коды для данной игры. Стоит отметить, что устройство рассчитано на продажу в Европе и использование с лицензионными европейскими картриджами – так что владельцам пиратки, скопированной с американских релизов, надеяться на легкую жизнь не придется. Им, впрочем, предоставлена возможность самостоятельно ввести в память AR-коды, которые можно позаимствовать из постоянно обновляющейся базы данных codejunkies.com (также оттуда можно скачать полный набор кодов единым архивом), затем активировать нужные – и вперед, к великим свершениям!

А вот MAX Drive DS похвастаться возможностью распознания DS-картриджей не может. Если вы желаете сохранить в память устройства свой сейв, вам придется вручную набирать и имя игры, и название сейва; при восстановлении сохранения в SRAM картриджа необходимо проявить бдительность – записав в картридж данные от другой игры, можно остаться и вовсе без возможности сохраняться. Сопутствующее приложение для PC отличается приятным на вид и дружелюбным на ощупь интерфейсом. Пройдя быструю процедуру регистрации на codejunkies.com, скачивайте оттуда обновленную библиотеку кодов для GBA (или даже новую версию самой программы) и заливайте в устройство через USB-кабель. На данный момент полная библиотека весит чуть больше 100 КБайт, так что для DS-сейвов еще останется почти 150 КБайт свободного места. Управляться с сохранениями максимально удобно: сделать резервные копии собственных рекордов можно буквально двумя кликами мышки. Теперь вам ничто не мешает опубликовать свои достижения в Интернете или же, наоборот, разжиться чужими и использовать их в собственном картридже.

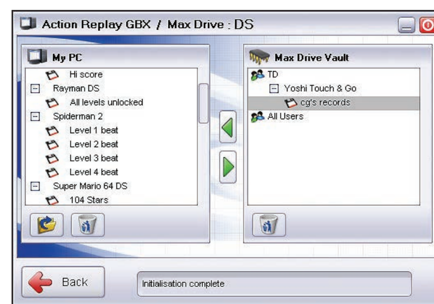
Action Replay MAX владельцам GBA вряд ли понадобится – для них есть «урезанная версия» Action Replay без совместимости с картриджами для DS, но зато хозяева двухэкранной системы от Nintendo имеют все основания задуматься над приобретения данного продукта. ■



ГРОМОЗДКОСТЬ КОНСТРУКЦИИ КОМПЕНСИРУЕТСЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬЮ.



ИНТЕРФЕЙС ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ PC. СВЕЖЕСКАЧАННЫЙ НАБОР КОДОВ ОДНИМ КЛИКОМ МЫШКИ НАПРАВЛЯЕТСЯ В ПАМЯТЬ УСТРОЙСТВА.



АССОРТИМЕНТ УЖЕ ИМЕЮЩИХСЯ DS-СЕЙВОВ НЕ БЛЕЩЕТ НИ КОЛИЧЕСТВОМ, НИ КАЧЕСТВОМ. НО ЭТО ТОЛЬКО ПОКА.

Редакция благодарит интернет-магазин Ay-DVD (http://www.ay-dvd.ru) за помощь в подготовке материала.

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов!

Давным-давно сформировались в Японии жанровые шаблоны для аниме-сериалов. И трудно не заметить, как сценаристы, художники, дизайнеры подставляют новых персонажей в знакомые, проверенные ситуации и крутят якобы новые сериалы по телевизору. И главная тема этого выпуска – близкое знакомство со стилем «махо сенен» (то бишь, по-нашему, «волшебный мальчик»).

■ Аниме: «Приключения Джинга» (King of Bandit Jing) ■ Хироси Ватанабе, 2002 ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★☆☆

Словосочетание «махо сенен» появилось как ответ жанровому определению «махо седзе» – аниме о девочках-школьницах, обладающих какой-нибудь магической силой. Волшебные девочки (нужно ли здесь упоминать «Сейлормун»?) превращаются в умелых защитниц добра и справедливости и всыпают злодеям по первое число, после чего становятся сами собой и что есть мочи скрывают свои приключения от друзей и родителей. Волшебные мальчики ни в кого не превращаются. Обычное аниме для мальчиков рассказывает о молодом, неоперившемся юнце, который несколько десятков серий обретает друзей, учится, тренируется и в конце побеждает самого главного злодея или достигает самой заветной цели. Волшебным мальчикам эти забавы чужды. Волшебный мальчик – сам себе красавец, кумир и немножко злодей. Вот взять братьев Элриков из Fullmetal Alchemist – расхаживают, ищут (и находят!) приключения, помогают друг другу да защищают людей от злодеев-гомункулусов и злодеев-алхимиков. И смотрятся они при этом так, что ради только братьев смотреть и хочется – не так уж важно, что именно они делают.
Или возьмем в пример другого волшебного мальчика – колдуна Орфена из Sorcerous Stabber Orphen. Валяет дурака, трудности никакие особые не преодолевает, зато симпатичный какой, аж жуть. Пора заканчивать затянувшееся вступление и переходить к теме разговора: в одном ряду с Эдвардом и Орфеном стоит очаровательный «король бандитов» Джинг. Кошелек или жизнь?
На самом деле, Джинг – никакой не бандит. Да и не король, если уж на то пошло. Посмотришь на него – обыкновенный доморощенный маменькин сынок лет этак пятнадцати, прилизанный и ухоженный. «Королем бандитов» его прозвали за любовь к чужому имуществу и поразительное умение воровать все, что можно и нельзя. Но на самом деле Джинг, как всякий благородный вор, мухи не обидит. За каждую украденную вещь он расплачивается сполна – расплачивается счастьем и улыбками. И так уж получается, что где бы Джинг ни путешествовал, он всегда найдет красивую девушку и унесет с собой ее сердце.


«Дизайнер персонажей взял отпуск» – такое скрытое послание содержит в себе этот рисунок.

ADVENT CHILDREN: НАКОНЕЦ-ТО С НАМИ!

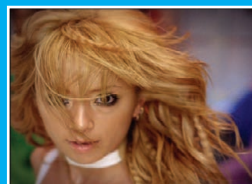
Японские DVD- и UMD-издания фильма (а также безумное Limited Edition, о котором – в разделе мини-обзоров) появились в продаже точнехонько четырнадцатого сентября. А теперь настоящие новости: MC Entertainment выпускает официальное российское DVD-издание Final Fantasy VII: Advent Children («Последняя Фантазия VII: Дети Пришествия») первого декабря этого года. Более того: все желающие смогут посмотреть фильм на четвертом московском аниме-фестивале, который пройдет с 4 по 6 ноября в Москве, в Центральном Доме Предпринимателя. Если вы намереваетесь посетить фестиваль, пожалуйста, возьмите билеты заранее; в день показа их наверняка уже не будет в продаже. Кроме того, в 2006-2007 годах силами MC Entertainment в нашей стране будут изданы вот такие замечательные сериалы (русские названия – предварительные):

Final Fantasy: Unlimited (Последняя фантазия: Без границ)
Great Teacher Onizuka (Крутой учитель Онидзука)
Revolutionary Girl Utena (Утена – юная революционерка)
Fushigi Yuugi (Таинственная игра)
Vandread (Вандред)
Vandread: Second Stage (Вандред: Второй уровень)
Mahoromatic: Automatic Maiden (Махороматик)
Lost Universe (Потерянная вселенная)
Angelic Layer (Арена Ангелов)
El-Hazard: The Wanderers (Эль-Хазард: Мечтатели)
Ikki Tousen (Сила тысячи).



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер меха-сериала «Стальная тревога» (Fullmetal Panic!); опенинг веселого и очень трогательного телесериала Futakoi Alternative о городе, в котором живет очень много девочек-близняшек; клип Alchemist with Gold Eyes, смонтированный из эпизодов высокобюджетного телесериала Fullmetal Alchemist; музыкальный клип Real Me сверхпопулярной поп-дивы Аюми Хамасаки. Всего два номера назад именно под эту музыку танцевали замечательные воронежские девушки с аниме-фестиваля.

И каждая серия – своя история и отдельная сказка. И никто не спрашивает, откуда взялся Джинг, как он научился так ловко присваивать чужое, почему он странствует и, наконец, где его родители. И откуда взялся его компаньон – похотливый альбатрос по имени Кил, тоже, в общем, неизвестно. Дело не в этом. Спрашивать, откуда взялся Джинг – все равно, что пытаться узнать, как вела себя Красная Шапочка до того, как пошла к бабушке. Вы не знаете. Мы не знаем. Никто не знает. В сущности, сам Джинг – набор стереотипов, собирательный образ из героев таких несерьезных аниме, как D.N.Angel или даже Mouse. И в каждой серии он гарантированно стащит все, что нужно, разобьет женское сердце, выведет высоконравственную мораль, уйдет от полиции (и обычных уличных хулиганов тоже уйдет) и произведет на зрительниц неизгладимое впечатление. Главные герои – классическая парочка «хороший и плохой». Джинг всегда умен, всегда задумчив, красив, немногословен и ловок. Его приятель Кил, говорящая птица, – сплошное недоразумение. Он волочится за всеми красавицами в кадре и раз


«РАНЬШЕ МОИ ВОЛОСЫ БЫЛИ СУХИМИ И БЕЗЖИЗНЕННЫМИ. А ТЕПЕРЬ – САМИ ВИДИТЕ...»

SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

Сенсационные известия: студия Gonzo покупает... компанию, занимающуюся разработкой MMORPG. В собственность к создателям «Хеллсинга» перешла компания Warp Gate Online, создавшая несколько сравнительно удачных игр (в том числе Knight Online), не издававшихся за пределами Японии. Зачем это нужно аниме-студии? В официальном заявлении говорится, что «Gonzo собирается наладить выход аниме и онлайн-игр на их основе с минимальным возможным разрывом во времени, чтобы привлечь к такой связке еще больше зрителей и игроков». Словом, состоялась бы эта сделка на пару лет раньше – играли бы мы сейчас в MMORPG по «Изгнаннику».



Еще немного о студии Gonzo: кипит работа над созданием OVA-цикла Hellsing Ultimate о злоключениях матерого вампирищи Алукарда. В OVA-сериале будут продолжены события телесериала, но новая глава «Хеллсинга» куда более точно следует духу манги – и сюжет, и стиль изображения персонажей были одобрены мангакой Котой Хирано. Первая серия (продолжительностью 35 минут) будет издана в Японии девятого декабря. Со своей стороны, обещаем опубликовать пятиминутный японский трейлер нового сериала на DVD-диске, который будет прилагаться к следующему, 197-му, номеру «Страны Игр».



Super ShortNews Turbo EX Edition

▶ На Production I.G тем временем доделывают OVA по мотивам нишевого файтинга The King of Fighters. Четырехсерийное аниме получило подзаголовок Another Day; японское издание будет готово в этом декабре. Сериал станет режиссерским дебютом Масаки Татибаны, ранее работавшего в качестве помощника режиссера над Noir и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex.

▶ Игровые новости: в Bandai доделывают игру для PlayStation 2 по мотивам приключенческого аниме Samurai Champloo. Релиз – все в том же декабре'2005. Доступные персонажи – анимированные самураи Дзин и Муген. Любопытная особенность: чтобы сохранить «бунтарский» дух аниме, авторы игры оформили интерфейс в стиле диджейской «вертушки».



▶ Как раньше американцы трубили, что Fullmetal Alchemist привлекает невиданное количество зрителей к телеэкранам, так теперь они радуются фантастически успешному старту телевизионного показа Naruto. Рейтинг Naruto в два раза превышает средний рейтинг мультфильмов на Cartoon Network. Этого удалось достичь благодаря детям младшего школьного возраста, которые в Naruto души не чают. Остается только надеяться, что российские телевизионщики возьмут на вооружение опыт своих американских коллег.





НЕОРДИНАРНЫЙ СТИЛЬ – ОДНО ИЗ НЕСОМНЕННЫХ ДОСТОИНСТВ «ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДЖИНГА». НУ ГДЕ ЕЩЕ ВЫ УВИДИТЕ ТАКУЮ ШЛЯПУ?





за разом терпит комическое поражение, постоянно сетует на судьбу, дает идиотские советы и задает глупые вопросы, на которые всегда ответит такой умный и серьезный Джинг. И большие, сильные и мускулистые «настоящие» бандиты непременно будут посрамлены находчивым мальчишкой с альбатросом на плече. Не будем скрывать: на многих такие сериалы нагоняют смертельную скуку. Но в «Приключениях Джинга» есть на эту скуку свой прием.

Заметно, что авторы хотели выделить свой сериал из толпы подобных. И наняли умелого арт-директора, и наказали ему сделать так, чтобы каждую серию можно было смотреть, не думая о сюжете. Один эпизод – одно приключение. В каждом – своя архитектура, свои ландшафты, пейзажи, свои неведомые существа, новые краски, новая игра света и тени. В Soul Taker неожиданная графика десятикратно усиливает безысходность и безумие сериала, а в «Джинге» нестандартные цвета успокаивают, заинтересовывают, радуют, в общем, глаз. И становится понятно, почему сценаристы так халатно относятся к сюжету. Потому что сюжет не должен быть главным в этом сериале. Потому что главное в «Приключениях Джинга» – не драматичная история, не битва добра и зла, а спокойная и размеренная жизнь героев. И та предсказуемость, с которой тянутся серии одна за одной, уже не кажется такой большой бедой. Все знают, что в «Крепком орешке» Брюс Виллис снова всех перехитрит и выйдет сухим из воды, а смотреть все равно интересно. Изюминка в том, как этот сюжет подается в каждой серии – и зритель следит не за развитием событий, а за тем, как создатели сериала подают историю, какие еще решения они находят, как собирают из простейших блоков-молекул большой и сложный сериал. Есть и контрпример: Миядзаки показал в своем фильме Хавла, хозяина шагающего замка, с нескольких сторон. Есть могучий волшебник Хавл, а есть Хавл-стиляга и тунеядец, для которого испорченная прическа – трагедия на всю жизнь. Это только у Джинга нет слабостей. Он – самый красивый, самый ловкий, самый умный и самый беззубый. И уж конечно, девчонки от такого героя будут в обмороки падать – вступительный ролик закончиться не успеет. ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает модную зеленую футболку с изображением героев аниме «Приключения Джинга». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 ноября.

Вопрос:

Как называется главный суперудар альбатроса Кила?

1. Кил дюраль!
2. Кил рояль!
3. Кил спираль!

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

Второй DVD с аниме «Чобиты» получает Михаил Стрельцов из города Самары. Меч Ичиго звали красивым именем Зангецу.

Евангелион. Том 3

Режиссер: Хидеаки Анно, 1995 **Наш рейтинг:** ★★★★★ **Регион: Россия**



Мы решили немного изменить формат мини-обзоров DVD в рамках рубрики «Банзай!». Как видите, теперь на эту страницу будут попадать не только американские релизы, а три диска: один русский, один американский и один японский. Итак, совсем недавно в продажу поступил третий диск классики меха-аниме, «Евангелиона» Хидеаки Анно. На диске – серии с четырнадцатой по двадцатую (весь сериал целиком занимает четыре DVD). Озвучка – русская и оригинальная японская в формате 5:1, русские субтитры. Немаловажно и то, что диски нашего издания «Евангелиона» очень круто смотрятся на полке: в первой странице обложки прорезана дырка, сквозь которую проглядывает изображение одного из героев сериала. Еще бы анимированное меню приличное сделали – цены бы не было.

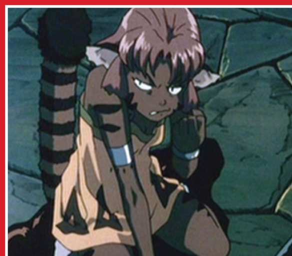


Escaflowne: The Movie. Ultimate Edition

Режиссер: Кадзуки Акане, 2000 **Наш рейтинг:** ★★★★★ **Регион: США**



Bandai выпускает второе издание коллекционной версии полнометражного варианта Escaflowne (ух!). В этом суровом фильме пересказаны события телесериала The Vision of Escaflowne – сжато, без лишних сцен, с большим накалом страстей и образцовой анимацией. Фильм Escaflowne: The Movie вошел в число лучших «нетрадиционных» фэнтези-аниме – поэтому американское отделение Bandai выпускает ленту снова и снова. Ultimate Edition – на самом деле три диска в одной коробке. На первом – сам фильм с японской или американской озвучкой и субтитрами на английском языке; на втором – бонусы: интервью с создателями ленты, трейлеры, арт-галереи и даже запись выступления Маайи Сакамото. На третьем диске записан саундтрек фильма в формате Audio CD. И стоит все это, заметьте, меньше двадцати долларов.



Final Fantasy VII: Advent Children. Limited Edition

Режиссер: Тецуя Номура, 2005 **Наш рейтинг:** ★★★★☆ **Регион: Япония**



Возмутительно роскошное издание Advent Children для настоящих ценителей Final Fantasy VII (именно такое А.Купер привез из Японии, куда ездил на Tokyo Game Show). В комплекте: собственно DVD-издание фильма; бонус-диск с короткометражным аниме Final Fantasy VII: Last Order, роликом о создании Advent Children, специальной версией фильма, демонстрировавшейся в Венеции, и подборкой трейлеров; копия монтажных листов; фигурка Клауда с мечом и на мотоцикле; черная бейсболка с символикой фильма; черная футболка с невразумительным логотипом; брелок для ключей; издание игры Final Fantasy VII International в специальной упаковке. Вся эта коллекция разнокалиберной ерунды весит шесть килограммов, продается за три сотни долларов и, разумеется, никогда не будет издана за пределами Японии.





13 октября
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Миссия «Серенити»
Serenity

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



РЕЖИССЕР: Джосс Уэдон
ЖАНР: приключенческий экшн/фантастика

В РОЛЯХ:
Натан Филлион, Джина Торрес, Алан Тьюдик, Морена Баккарин, Адам Болдуин, Джуэл Стейт, Шон Маер, Саммер Глау

«Серенити» в российском прокате может ожидать как громкий успех, так и полный провал: реакцию отечественного зрителя, знакомого с творчеством Уэдона в основном лишь по сериалу «Баффи – истребительница вампиров»,в данном случае предсказать невозможно.

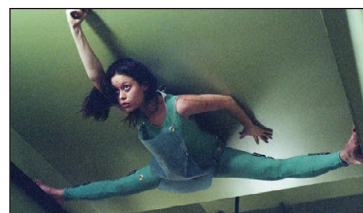
Экипаж транспортного звездолета «Серенити» готов выполнить для вас любую перевозку. Главное, чтобы услуга была щедро оплачена. И тогда капитан Малкольм Рейнольдс по кличке «Мэл» вместе с командой, состоящей из первого помощника, точнее помощницы, Зои, ее мужа и, одновременно, пилота Уоша, механика Кейли и наемника Джейна, выполнят самую невероятную прихоть заказчика, не задавая лишних вопросов. Когда на борт «Серенити» попадают молодой доктор Саймон Тэм и его психически больная сестра Ривер (ко всему прочему обладающая телепатическими способностями), экипаж принимает их как обычно, то есть с широко раскрытыми объятиями и словами «чувствуйте себя как дома». Однако вскоре команда звездолета начинает понимать, что эти двое не простые беженцы – Саймона и Ривер объединяет какая-то тайна. Насколько страшен их секрет, экипажу «Серенити» предстоит узнать в самое ближайшее время...

Согласитесь, основная сюжетная линия «Миссии» сильно напоминает сценарную формулу другого фильма, весьма отличающегося по жанру.

Я имею в виду бессоновского «Перевозчика». Хотя вряд ли Джосс Уэдон, разрабатывая для Fox Television новый телесериал Firefly («Светлячок»), хотел провести какие-то параллели с французским экшн-хитом. Скорее, как сам признавался Уэдон, ему хотелось создать, «что-то серьезное, похожее на «Звездный путь», но без алиенов и с элементами вестерна». И режиссеру, ранее прославившемуся «Истребительницей вампиров» и «Ангелом», это вполне удалось. Впрочем, слово «удалось» я бы взял в кавычки: компания Fox, выпустившая в эфир несколько первых эпизодов, настолько непрофессионально отнеслась к промоушену «Светлячка», что сериал загнулся уже после 11 показов (всего было снято 14 эпизодов). Спасли работу Уэдона... фанаты, которых к финальному эпизоду набралось немало, и вовремя очнувшиеся «ото сна» менеджеры той же «Фокс», решившие выпустить первый сезон Firefly на DVD. Продажи боксов с сериалом оказались настолько успешными, что Уэдон отважился на съемки полнометражного фильма, который, ко всему прочему, мог бы стать логическим завершением телевизионной эпопеи. И, надо заметить, режиссер не только оправдал надежды поклонников «Светлячка», но и сделал все возможное, чтобы «Миссия «Серенити» была понятна даже абсолютно незнакомому с приключениями отважного экипажа зрителю. Уже в первые 10 минут вам все объяснят на пальцах, причем настолько ловко, что потом у вас вряд ли возникнут вопросы, вроде «а кто это?» или «что он тут делает?». Держу пари, такого кино вы не видели давно. Хотя «Миссии» и далеко до «Звездных войн», она напрочь лишена нудного пафоса и, главное, просто блещет игрой актеров, на фоне которых подопечные Лукаса покажутся вам школьным драмкружком. Некоторая скромность спецэффектов вполне компенсируется многочисленными и тщательно исполненными экшн-сценами. Еще одно достоинство «Серенити» – великолепные диалоги – делает фильм Уэдона абсолютно недосягаемым для всех sci-fi-фликов последней пятилетки. Смело ставим 5 баллов и ждем продолжения. ■









КИНОФАКТЫ

Выдержки из техпаспорта
Согласно данным, полученным с официального сайта фильма, «Серенити» представляет собой транспортное судно класса A 03 Firefly (отсюда – название сериала). Звездолет был назван в честь одного из самых кровавых сражений Объединительной Войны (битва в долине Серенити)... Яркое свечение в хвосте – следствие работы фотонного двигателя. Именно из-за такой особенности корабли этого класса получили название Firefly («Светлячок»)... Серия 03 была последней запущенной в производство моделью класса Firefly... Около 40 000 звездолетов класса, к которому принадлежит «Серенити», до сих пор используются для космических перелетов... Габариты «Серенити» составляют 63x40 метров... Данный звездолет был зарегистрирован на имя Малкольма Рейнольдса в 2512 году».

Тьюдик отвечает
По слова Алана Тьюдика (роль пилота Уоша), «Серенити» – первый фильм из трехсерийного контракта с «Юниверсал».

«Фокс» значит мегахалатность
Как уже говорилось, «спецы» из Fox не только наплевали на сериал Firefly с высокой колокольни, но к тому же решили, что реклама для «Светлячка» будет излишней, а затем еще и перепутали порядок эпизодов во время выхода сериала в эфир.



27 ОКТЯБРЯ РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Зорро 2: Легенда
The Legend of Zorro

РЕЖИССЕР: Мартин Кэмпбелл
ЖАНР: приключенческий экшн/вестерн

В РОЛЯХ:
Антонио Бандерас, Кэтрин Зета-Джонс, Джованна Закариас, Рауль Мендес

С момента выхода на экраны «Маски Зорро» минуло 7 лет. За это время мститель-легенда окончательно окреп и возмужал. Не отстают от Зорро и его враги – на этот раз нам обещают экшн по-взрослому.

Остепенившийся Зорро полностью погружен в семейные заботы. Как «настоящий потомственный аристократ», Дон Алехандро де ла Вега вместе с женой Еленой и сыном Хоакином поселился в зажиточных кварталах Сан-Франциско. Впрочем, не забывал он и об особо зарвавшихся вражинах. И именно поэтому Дона Алехандро вряд ли можно было бы назвать хорошим отцом – ребенок не видел папу, а жена, редко общавшаяся с мужем, уже сама была не прочь примерить маску Мстителя. И собственно за любовь к авантюрам, Елена и поплатилась, попавшись на крючок двум федеральным агентам, пообещавших раскрыть тайну ее мужа всему миру, если она не исполнит все их указания. Теперь к робингудовским обязанностям нашего героя прибавились еще и проблемы иного характера... Вспыхнув яркой звездой летом 98-го, «Маска Зорро» не могла остаться без сиквела – таким хитам это противопоказано по многим причинам. Однако тем сказка и отличается от реальных



действий, что первая скоро сказывается, а вторые долго делаются. Вот и команда «Маски» смогла вновь собраться лишь пять лет спустя. Как утверждают Бандерас и Зета-Джонс, ожидание их новой совместной работы было не просто длительным перерывом – это была томительная, и даже мучительная пауза. Что ж, готовы поверить, тем более что того же экшна теперь будет гораздо больше, так как по сюжету Зорро обретает в лице жены не только единомышленника, но и соратника. ■

КИНОФАКТЫ

Как ты Зорро назовешь...
Перед тем как обрести окончательное название, фильм успел сменить немало «вывесок». Первоначально было предложено обычное «Маска Зорро 2», затем решили, что «Зорро без маски» (Zorro Unmasked) звучит интереснее. К тому же оригинальный сценарий Тэда Эллиота и Терри Россио носил такое же название. После того как от услуг Эллиота и Россио решили отказаться, фильм временно превратился в «Зорро 2», затем в «Возвращение Зорро». Окончательный, «легендарный», вариант был принят с подачи боссов киностудии.

Хитрости не занимать
Ход мысли сочинителя комиксов Джонстон Маккалли, придумавшего Зорро в далеком 1919 году, мало чем отличался от создателей «Бэтмена» или «Ворона»: свое имя новый супермен «одолжил» у одного из представителей животного мира – zorro на испанском означает «лиса».

■ 2001/2002 ■ CP Digital ■ 1,78:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (дубляж), японский) ■ DTS (русский (дубляж)) ■ субтитры – (русские) ■ бонусы: документальные ленты о создании мультфильмов, оригинальные трейлеры, слайд-шоу, буклет

Унесенные призраками/Возвращение кота
Spirited Away/The Cat Returns – 3

РЕЖИССЕР: Хаяо Миядзаки/Хироюки Морита
ЖАНР: анимация

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Руми Хиираги, Мию Ирино, Мари Нацуки/Тидзуру Икеваки

Десятилетняя Тихиро вместе с родителями попадает в заколдованный город. Чтобы спасти родственников, девочке приходится полагаться только на себя и помощь нового друга...
Когда Хару выхватила прямо из-под колес несущегося грузовика красавца-кота, она даже не подозревала, что спасла жизнь принцу из Кошачьего царства...
Восторженные возгласы по поводу «Унесенных» не утихают до сих пор. И если вы еще не видели этот шедевр, добро пожаловать в волшебный мир Миядзаки. «Возвращению» же здесь, по-видимому, отведена роль дополнения – мульт неплох, однако до уровня первой работы не дотягивает и близко.

ДИСК
Увы, работу над ошибками так и не провели – все так же страдает от цифровых дефектов картинка, да и над звуком стоило поработать. В общем, коллекционность издания, по-видимому, заключается лишь в интересных дополнениях. ■



■ 1994 ■ Амальгама ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский (синхрон), английский) ■ DTS (русский (синхрон), английский) ■ субтитры – (русские) ■ бонусы: три документальных фильма, трейлер

Леон
Leon – 2 DVD

РЕЖИССЕР: Люк Бессон
ЖАНР: криминальный экшн/триллер

В РОЛЯХ:
Жан Рено, Гари Олдман, Натали Портман, Дэнни Айелло

Он – профессиональный киллер, чьим единственным другом является горшок с комнатным растением. Она – осиротевшая в один миг 12-летняя девчонка. Теперь он учится любви, дружбе и родительской заботе, а она осваивает ненависть, месть и владение оружием...
Это было десять лет назад, когда Бессон еще умел снимать самостоятельно, Портман только начинала свой славный путь, а Рено не разменивался по пустякам. Хорошее было время. И отличное кино.

ДИСК
Расширенная версия фильма, близкая к идеальной картинка, четыре аудиодорожки, три документалки, в которых успех картины раскладывается по полочкам, трейлеры... Даже если вам и не нужно написать к понедельнику реферат на тему «Леона», этот бокс-сет займет достойное место в вашей DVD-коллекции. ■



Итоги Конкурсов

Как один день пролетело лето и пришла пора подводить итоги конкурсов. Сегодня мы объявим победителей в конкурсе двойников и решим, кто же достоин фирменных футболок с символикой игры Tekken 5. Вдохнули воздуха побольше... Начинаем!

ТЕМНАЯ СТОРОНА СИЛЫ



Как вы помните, в этом конкуре мы предлагали вам вспомнить как можно больше «темных двойников» героев различных компьютерных и видеоигр. Темного Принца, темную Самус Аран и Темного Соника мы назвали сами – в условиях состязания, так что они не считаются! Определить финалистов было несложно – только двое претендентов прислали аж по 26 пар имен. Старательно выбрав все ценное и отбросив сомнительные и повторяющиеся (были и такие!) варианты, мы с радостью объявляем имя победителя! Коробку с игрой The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GameCube) получает... получает... Гм, Дмитрий! Скромный и застенчивый, забывший указать свои координаты, фамилию и город. Уважаемый Дмитрий (rslmk@yandex.ru), будьте впредь внимательнее. Мы просим вас связаться с редакцией и получить свой законный приз. Поздравляем!

Поощрительным подарком хотелось бы отметить геймерский опыт и эрудицию второго финалиста – футболку с символикой Tekken 5 получает Левашов Иван, Санкт-Петербург. Иван, вас мы тоже просим связаться с нами по телефону или e-mail.

THE KING OF IRON FIST

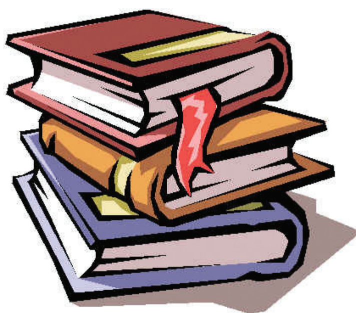


В №14 (191) нашего журнала мы предложили вам ответить, почему же неугомонный Пол Феникс повсюду гоняется за Кумой, то и дело норовя обидеть бедного мишку. Но то ли вопрос оказался чересчур сложным, то ли знатоки серии разъехались на каникулы по дачам, но факт остается фактом – в редакцию не пришло ни одного правильного ответа, так что главный приз останется у нас, мы и сами кнопки потыкать мастера. Зато не можем не отметить, что читать письма с придуманными ответами было необычайно весело!

Обещанные футболки за красивые глаза и неистребимую волю к победе получают следующие участники:

- **Дмитрий Медведев (Fury),** Фурманов (Ивановская область)
- **Сергей Гуров,** Тольятти
- **Федорец Сергей,** Владивосток
- **Dmitry aka ZDW** (фамилия и город не указаны, что является прямым нарушением условий конкурса, так что футболку мы отдали Врену).

Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун



Рецензии на сей раз мне пришлось писать за ноутбуком в одном из токийских отелей. Увы, но не об образчиках местной прозы. Японская фантастика переводится на русский, но в небольших количествах. На полках наших магазинов лежат в основном нашумевшие романы Кодзи Судзуки, по мотивам которых сняли фильм «Звонок» и его продолжения. Рассказывать о них смысла я не вижу. Подпадающие под определение фантастики романы Харуки Мураками – тоже несколько не наш профиль. Герои российского книжного рынка – наши соотечественники или почти соотечественники. Например, харьковчанин Андрей Валентинов и петербурженка Вера Камша. Об их новых работах я вам сейчас и расскажу.



Андрей Валентинов

«Омега»

ЖАНР:	криптоистория/мистика
ДАТА ВЫХОДА:	30 июня 2005 года

Переломные моменты истории – отличный источник вдохновения для фантастов, а Россия в XX веке на них богата как ни одна другая страна. Например, в начале 90-х годов слишком часто в зависимости от решения нескольких людей события могли начать развиваться совершенно иначе, чем в нашем мире. Сложно не полюбопытствовать, как именно.

Андрей Валентинов – большой специалист по криптоистории – в последнее время ударился в странные жанровые эксперименты. «Омега» – условное продолжение сразу двух его предыдущих работ, далеко не самых обычных. «Созвездье Пса» – чуть ли не производственный роман о жизни археологов. С элементами фантастики, правда, но незначительными. «Сфера» написана в стиле «поток мыслей», из-за чего воспринимается происходящее в книге своеобразно. «Омега» – нечто среднее между двумя предыдущими работами, коллаж из текстов разных стилей и жанров. По книге россыпью разбросаны отрывки из дневников раскопок на плато Караби, воспоминаний партизана Арлекина, который сражается против высадившихся в Крыму войск НАТО, и описаний экспериментов путешественника во времени. Яркими иллюстрациями являются заметки о происходящем вокруг нас, позаимствованные из реальных СМИ. Они нарочито жестки и малоправдоподобны, но все же действительно были опубликованы в наше время, в нашем мире. За счет этого стирается граница между вымышленной и реальной действительностью, тем более что конструирует альтернативную Землю Валентинов мастерски и без излишних роялей в кустах. Вот только читать «Омегу» достаточно сложно без подходящего настроения: книга распадается на составные части, и появляется сильное желание пролистывать скучные места в поисках интересных. Все-таки, трилогия «Око силы» Валентинова была куда более доступной для обычного читателя, не превращаясь при этом в банальный полуфантастический боевик. Вот ее мы вам рекомендуем без оговорок. ■

Вера Камша

«Лик победы»

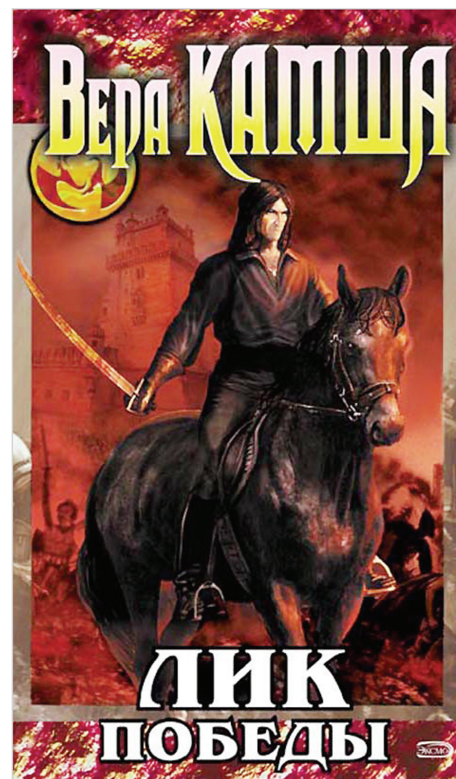
ЖАНР:	фэнтези/авантюрный роман
ДАТА ВЫХОДА:	26 июля 2005 года

В определенном смысле Вера Камша – протеже Ника Перумова. Однако не стоит обманываться схожестью обложек – сериал о мире Кэртианы вряд ли понравится тем, кто с упоением ждет новый том «Войны мага». «Лик победы» – третья по счету книга цикла, и для тех, кто впервые слышит о нем, вступление кратко пересказывает содержание предыдущих эпизодов. Нам выдадут огромный список персонажей и опишут их запутанные взаимоотношения, разбираться с которыми на трезвую голову совершенно невозможно.

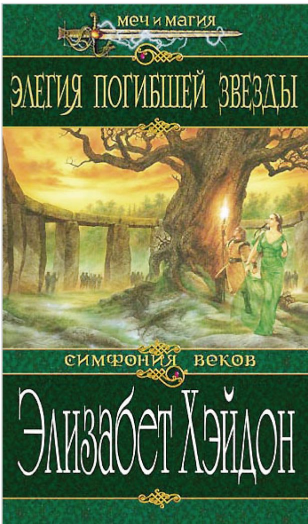
Как правило, все писатели стараются придумать для своего мира интересную политическую карту, описать различия быта разных народов, ввести свою флору и фауну, систему титулов и прочую атрибутику общества, напоминающего наше лишь отчасти. Обычно освоиться со всем этим очень просто – все-таки, фэнтези обязана читаться легко. Но Вера Камша пишет несколько другое – исторические романы о выдуманном мире. Отсюда обилие ненужных деталей, стремление охватить разом все аспекты происходящих событий, а не остановиться на наиболее интересных. Чем-то «Лик победы» напоминает «Войну и мир» Толстого. В детстве очень хотелось пролистывать сцены в светских салонах и сосредоточиться на описаниях сражений. Любопытно, что сами битвы напоминают истории о похождениях небезызвестного графа Суворова – любимый герой писательницы побеждает всех и вся, причем для этого ему даже не нужна толком армия, – может обойтись подручными средствами вроде освобожденных из тюрьмы преступников и раскрашенных во все цвета радуги безобидных паукообразных существ. Достаточно блеклые любовные интриги оживляют роман куда меньше, чем встречающиеся изредка нарочито жестокие сцены.

Вот только убийство приятного сердцу человека – не самый честный способ привлечения внимания к произведению, согласитесь. В романе не чувствуется ничего такого, что автор хотела бы передать читателю. Ник Перумов, например, грезит об Империи с большой буквы.

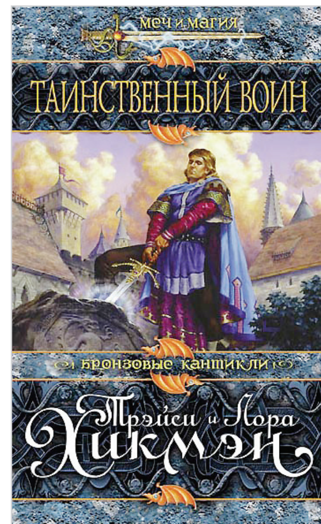
В «Лике победы» все куда тусклее.■













Элизабет Хэйдон

«Элегия погибшей звезды»

■ **ЖАНР:** эпическая фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2005 года

Драконица Энвин, лежащая в гробнице из обожженной земли, пробуждается от смертного сна. Жаждущая мщения, она стремится найти Рапсодию, чтобы убить ее. Но зло не ходит по свету в одиночку. Талквист, преступный регент империи Сорболд, получает в свои руки мощное оружие против королевского союза намереньев – сына демона огня ф'дора. Чувствуя прилив мирового зла, Спящее Дитя, таящееся в земных глубинах, страдает в невыносимых муках. Друзья Рапсодии – Акмед, король фирболгов и Грунтор, командир его королевской армии, – в который раз отправляются в опасный поход, чтобы сохранить неустойчивое равновесие мира.

Элизабет Хэйдон – псевдоним, вокруг которого до сих пор ходят слухи и строятся самые невероятные домыслы. Считается, что под этим псевдонимом работает кто-то очень известный. Международное признание автору принес цикл эпической фэнтези «Симфония веков», получивший одобрительную оценку многих западных критиков. Роман «Рапсодия» – первый из цикла – вошел в десятку самых популярных фантастических книг 1999 г. Нестандартные герои, их непростые взаимоотношения, продуманные и убедительные миры – все это привлекает внимание читателей. На русском языке была опубликована первая трилогия цикла Книга «Реквием по Солнцу» начала следующий подцикл, в котором описывались события, произошедшие спустя три года после финальной битвы трилогии.«Элегия погибшей звезды» – новый роман, впервые на русском языке.
Следующая книга – «Король – убийца» – только что вышла на Западе. ■

Евгений Гуляковский

«Хроники инспектора Ротанова»

■ **ЖАНР:** фантастика
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2005 года

**Действие нового романа классика отечественной фантастики происходит незадолго до событий, описанных в романе «Сезон туманов».
Инспектор внеземных поселений Ротанов отправляется на планету Арому, чтобы расследовать небывалый случай: прибывшие туда космические туристы отказываются возвращаться назад. На планете инспекционную группу ожидают уничтоженное человеческое поселение и бесчисленные атаки энергетических монстров. Смертельно опасные поиски причины их появления приводят инспектора к разгадке тайны, грозящей уничтожением жизни не только на Земле, но и на множестве других обитаемых планет...**

Евгений Гуляковский – российский прозаик и кинодраматург, известный писатель-фантаст – по праву считается основателем современного российского фантастического боевика. Герои его книг – смелые и мужественные люди, настоящие воины, никогда не теряющие силу духа.
На родной Земле и на затерянных среди звезд далеких планетах ведут они битву со злом, способным принимать самые разные обличья, и всегда одерживают верх. Иначе и быть не может – ведь они сражаются за правое дело.
Самые известные произведения Гуляковского: «Повелительница снов», «Сезон туманов», «Чужие пространства», «Затерянные среди звезд», «Часовые вселенной», «Красное смещение», «Звездный мост», «Лабиринт миров».
Новый роман 2005 года – «Хроники инспектора Ротанова» – предыстория «Сезона туманов». ■

Лора и Трэйси Хикмэн

«Таинственный воин»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2005 года

**С незапамятных времен существуют на планете три Мира, во многом похожие, но совершенно не связанные друг с другом. Фаэри отчаянно сражаются против кентавров и сатиров, гоблины пытаются выжить на руинах гигантских сооружений, оставленных ушедшими в небытие титанами, гномы и люди вынуждены подчиняться воле пяти бес-смертных драконов.
Однако богами предсказано, что настанет день, когда все три Мира сольются в одно целое. Только вот когда и кому суждено совершить это объединение и кто будет править триединой империей – в пророчестве не сказано. А что, если судьбы трех Миров окажутся во власти юного кузнеца Галена? Ведь только ему снятся странные сны о крылатой женщине, гоблине и таинственном незнакомце, и только с ним разговаривают наяву статуи...**

Супруги Хикмен широко известны как создатели удивительных, поистине уникальных миров, населенных фантастическими существами.
В течение более чем четверти века они совместно разрабатывают и пишут сценарии для настольных ролевых игр AD&D.
Перу Трэйси Хикмена в соавторстве с другими писателями принадлежат более тридцати произведений в жанре фэнтези, в числе которых в первую очередь следует назвать романы о драконах, написанные в рамках большого проекта «Сага о копье», сериал «Врата смерти», тетралогию «Темный меч» и хорошо знакомый читателям «СИ» цикл «Камень владычества».
Роман «Таинственный воин» выходит впервые на русском языке и открывает новый цикл «Бронзовые кантикли». ■

Джеймс Алан Гарднер

«Планета бессмертных»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2005 года

**На планету Мелаквин в поисках доказательств преступной деятельности высшего совета Адмиралтейства прибывает разведчик. Он выясняет, что подруга Фестины Рамос, принадлежащая к расе так называемых «стеклянных людей», созданных в свое время цивилизацией шадиллов, выжила после падения с большой высоты и теперь является опасной свидетельницей того, что происходило на планете. Мало того: само существование спасшейся девушки почему-то неугодно ее бывшим создателям.
Чтобы скрыться от «длинных рук» адмиралов и узнать причину пристального внимания шадиллов к своей персоне, прозрачная девушка вместе со своими друзьями предпринимает опасное путешествие.**

Джеймс Алан Гарднер – канадец, прикладной математик по образованию и известный фантаст, карьера писателя началась в конце 90-х годах, когда вышли в свет его рассказы и повести. Все произведения автора созданы в лучших традициях Гаррисона и Хайнлайна, у которых Гарднер научился создавать Вселенные и описывать захватывающие космические приключения.
Дебютный роман Джеймса Алана Гарднера «Отряд обреченных» открывает цикл «Лига людей».
Герои первых двух книг – «Отряд обреченных» и «Планета бессмертных» – отряд косморазведчиков, тех, кого называют «расходным материалом», за их физическое уродство, из-за которого потенциальная гибель этих людей не воспринимается особенно остро.
Роман «Планета бессмертных» выходит впервые на русском языке. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПИСЬМО НОМЕРА

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Дмитрий Симонов из Ижевска за свою пламенную любовь к смазливой PSP.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать нам неразборчивым почерком, заляпывая строки и размазывая чернила по странице. Мы читаем все послания, приходящие в адрес редакции, но ясный почерк так же важен для восприятия текста, как ясное изложение ваших мыслей.



ДМИТРИЙ СИМОНОВ, Г. ИЖЕВСК

Здравствуй, прекрасная моя редакция. Пишу вам с единственной целью, и цель эта – раз и навсегда положить конце войне портативных консолей. Хотя, почему «войне»? Войны не было. Раскладной кирпич от Nintendo сдал позиции без сопротивления. Слыхали про британский запуск PlayStation Portable? Двести тысяч консолей за три дня! То-то же, англичане – они свое дело знают.

Да, у меня есть PSP. Японская, с прошивкой 1.50. С одним крошечным битым пикселем на экране, который я заметил только на второй день, настолько он мелкий и невзрачный. Так вот, сейчас я без PSP – никуда. У меня на приставке – эмуляторы дюжины старых консолей. Проигрыватель .avi, текстовый редактор, программа просмотра картинок, синтезатор, порт shareware-версии Doom 2 и еще куча черт знает чего. В долгих поездках PSP стала совершенно необходимой штуковиной. Хочешь – заливай на нее любимые фильмы (или эти, мультики ваши японские) и смотри в автобусе. Хочешь – читай комиксы. Хочешь, наконец, статьи в журнал пиши (вам пригодится, наверное). Не хочешь – запускай первую Castlevania на NES и играй. И это не говоря уж о том, что в UMD-приводе хорошо бы иметь диск с любимой игрой.

А что из этого может Nintendo DS? Ничегошеньки не может. И я даже знаю почему. Потому что Nintendo, как обычно, выпустила никому не нужную игрушку для детей младшего школьного возраста. Они могут ронять DS на пол, кидать ее об стенку, играть с ней в песочнице, и с приставкой ничего не будет. Дети могут тыкать в экран пальцем! О-о-о, революция! Игры «потыкай Марио» и «поговори с Данки Конгом» – это именно то, что мне нужно в дороге. Как вы посмотрите на попутчика, если он вдруг начнет ласково поглаживать раскладной кирпич? А если он с ним заговорит?

Честно говоря, я вообще не понимаю, какая может быть конкуренция между таким чудом техники, как PSP, и детской игрушечкой от Nintendo. Так что, дорогие товарищи геймеры, вот вам мой завет: Sony – наш кумир (не такой, конечно, как А. Глаголев, но тоже ничего), и PSP – пророк ее.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРУДНОСТИ



Здравствуй, дорогая редакция. Буду краток. У меня есть несколько небольших вопросов:
1. Когда появится официальная PSP в Санкт-Петербурге (например, в магазинах «Союз»)? Как оказалось, «9 сентября в России» надо было, видимо, читать как «9 сентября в Москве». Могли бы вы посоветовать какой-нибудь цивилизованный магазин в городе, специализирующийся на электронных развлечениях (в том же «Союзе», например, наблюдаются серьезные проблемы с выбором игр для всех платформ, кроме PS2)? И не надо мне советовать купить PSP в Gamepost и других интернет-магазинах, так как в таком случае не будет возможности проверить экран на битые пиксели и прочие неполадки.
2. Насколько надежен Интернет-магазин lik-sang.com? Пользовались ли вы им, оплачивая покупки по карте Visa (не снимут ли лишних денег и прочее)? На мой взгляд, схема покупки получится следующая: XX долларов снимет с карты сам магазин, затем я отдельно (уже не с карты) должен буду заплатить за доставку нашей почте. Я прав или нет? Например, если я покупаю в lik-sang.com что-нибудь на 90 долларов, сколько я реально заплачу?
3. Я хотел приобрести Progressive Scan Component VGA Box и GameCube Component Cable (подключаемый через Digital A/V Output). У меня европейский GameCube, но данный порт в нем присутствует, на Lik-sang написано, что все должно работать нормально, но вопрос не в этом, а в следующем: поддерживают ли европейские игры эти устройства? Смогу ли я играть на мониторе, получая хотя бы 480p? Дело в том, что 320*240 через обычный AV

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Появится ли PSP белого цвета в России (или хотя бы в Европе)?

Скорее нет, чем да. Белые PSP уже продаются в Японии, но на текущий момент Sony не объявляло о намерении выпустить их в США или Европе. Да и в прошлом, вспомните, далеко не все не-черные варианты PS2 покидали родные острова. Конечно, это не остановит «серый» импорт, но официальный запуск разноцветных PSP пока не предвидится.

? Какую видеокарту выбрать для требовательных игр?

Хороший вопрос. На данный момент лидер GeForce 7800GTX от NVIDIA, но ее цена весьма высока (чуть ниже $600). Уровнем ниже идут ATI Radeon X800 XT и NVIDIA GeForce 6800 GT по $420 и $320 соответственно. Их можно брать «на вырост». Самым же оптимальным вариантом по-прежнему остаются ATI Radeon X800 Pro ($220) и NVIDIA GeForce 6600 GT ($180).

? Вы об играх для N-Gage писать когда-нибудь собираетесь?

Только о самых лучших. Вы как в воду глядели – как раз в этом номере у нас есть полосное превью новой игры во вселенной Warhammer 40 000. Смотрите на семидесятой странице.

Первая половина сентября ознаменовалась почти полным отсутствием читательской почты. Кому надо в школу идти, кому в институт, у некоторых отпуск заканчивается, а другие провожают на учебу младших братьев и сестер. Учеба – это, конечно, хорошо. Но помните, что впереди у нас самое горячее время – Рождество и Новый год, праздники, к которым большинство издателей подгадывает выход своих игр. Можно уже и не спрашивать, когда выйдет то-то и то-то. К Рождеству выйдет, никуда не денется.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

ЗОНТ // А если вычеркнуть все самопальные (все *нелегальные*) программы для PSP, что останется? Официально приставка от Sony может только запускать игры с UMD, проигрывать звук и видео. Все – никаких Doom 2 и эмуляторов. Более того, на европейских версиях консоли самопальные программы запускать уже невозможно. Так что половину перечисленных вами достоинств можно смело списать, извините, на форменное пиратство. Да, потенциал у PSP больше – но сама Sony смогла раскрыть лишь малую часть возможностей консоли. Совсем наоборот обстоят дела у Nintendo. На немощном «раскладном кирпиче» компания выпускает такие игры, что все менеджеры Sony обзавидуются.

cg // Мне кажется, вы купили КПК... А на вопрос «Что из этого может Nintendo DS?» ответ давно известен: в игры играть. В уникальные, гениальные, не похожие ни на что ИГРЫ. Вот вам и вся война.

кабель смотрится ужасно, а VGA Box'ы, которые продаются в магазинах, не имеют RGB Scart входа, а S-Video Output европейский GameCube, как мы все знаем, не поддерживает. Мне хотелось как-нибудь выкрутиться из ситуации и играть на мониторе с более приличной картинкой.
Заранее большое спасибо.
В журнале письмо печатать не надо, просто ответьте по электронной почте.

Павел Еремин, p-eremin@mail.ru

**cg // В магазине GamePost нам ответили, что они продают европейскую версию консоли, которая подлежит официальной гарантии Sony. Так что в случае заводского брака вашу PSP обязаны заменить представители регионального отделения.
К моменту выхода журнала в Северной столице (да и по всей России) уже должен появиться весь ассортимент, представленный нашими дистрибьюторами в торговой сети «Союз». Также ожидайте со дня на день московских челноков.**

ВРЕН // Заказывайте спокойно. Lik-Sang – это наше все. И денег на почте нашей не возьмут никаких. За доставку вы платите сразу, и ее стоимость показывается при составлении заказа.

ЗОНТ // Мы не располагаем достоверными данными относительно поддержки режима Progressive Scan в европейских играх, но, по официальной информации от Nintendo, 90% разработанных ей игр и около трети игр от сторонних разработчиков поддерживают этот режим. И будет у вас все в ажуре – но только если вы сможете собрать необходимую для этого установку.

ИНЕТА НЕТУ

Привет, «Страна Игр»!
Я один из самых больших ваших поклонников и надеюсь, что вы мне поможете. Я пишу не из-за того, что хочу попасть к вам в редакцию и не потому, что надо бы покритиковать вас за то, что вы якобы специально завышаете оценки некоторым играм. Все это чушь. Я пишу, ведомый мечтой, имя которой – Киберспорт. Я реально хочу, но не могу к ней стремиться. Я настоящий профи, у меня в городе мне нет равных, мое призвание – Quake III Arena. И еще у меня нет Интернета, поэтому я не могу проверить себя на таких чемпионатах, в которых принимают участие по-настоящему сильные игроки. Совсем недавно принимал участие в одном чемпионате, думал, что встречу достойных соперников. Приехал и подумал, что попал в детский сад. Какие там соревнования – эти даже на бегу стрелять не умеют. Я даже расстроился, когда выиграл. Ну да ладно о плохом, давайте ближе к делу. Хотелось побывать на московских чемпионатах, меня друзья туда пинками гонят. Но я не знаю, как туда попасть, где они проводятся, как на них записаться. Хочу, чтобы вы дали мне информацию. Сам узнать не могу, как уже говорил, «инета нету». Вся надежда на вас. Я, конечно, понимаю, что у вас по горло работы и дела до какого-то там геймера из области вам никакого нет, но верю в свою судьбу и буду верить до конца. Кстати, привет Роману (Polosatiy). Чувак, ты лучший, я твой фанат на веки. Дорогая редакция, хотите помочь нашим кибератлетам приобрести еще одного ценного игрока? Моя судьба в ваших руках, вы управляете ей. Я надеюсь на вас.

Сергей Сутугин, г. Воскресенск

? Не собираетесь ли вы сделать постер FF VII: Advent Children?
Собираемся, обязательно собираемся. Российская премьера фильма состоится на четвертом московском аниме-фестивале в начале ноября, а официальное DVD-издание поступит в продажу в начале декабря. Примерно в это время мы посвятим фильму выпуск рубрики «Банзай!» и напечатаем роскошный постер.

? Когда Final Fantasy X переведут на русский язык?
А он давно существует. «Народный» перевод Final Fantasy X можно совершенно спокойно скачать, например, с http://faqs.ign.com/articles/577/577666p1.html. Другое дело, когда появится (и появится ли вообще) русскоязычное издание игры. Пока ни одна компания за него не взялась. Надо думать, если уж возьмутся переводить, то сразу Final Fantasy XII.

? Правда ли, что версия Final Fantasy XI для Xbox 360 будет совместима с PC?
Не совсем так. Да, владельцы Xbox 360 будут играть на тех же серверах, что и обладатели PC и PS2, но графическое ядро игры будет заточено под мощности консоли следующего поколения – это означает более четкие текстуры, большую видимость, большее количество полигонов в кадре. Но игровой мир будет общим. И еще раз повторим, что игры для Xbox 360 нельзя будет запускать на PC.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



ЗОНТ // Насчет того, в чьих руках ваша судьба, вы все-таки преувеличиваете. Например, я совершенно уверен, что сейчас я стучу пальцами по клавиатуре, а вовсе не вершу чью-то судьбу. Отвечая по существу, могу сказать, что проблема «инета нету» вовсе не так страшна, как ее малюют. Совсем не сложно зайти в интернет-кафе, потратить пару десятков рублей и узнать в Сети все, что нужно. На худой конец, есть же Интернет у кого-нибудь из друзей? Расписание турниров можно посмотреть на сайте http://cyberfight.ru/site/champs/ – только по Quake III в сентябре прошло 11 турниров, из них два в Москве. Там же можно узнать и подробности регистрации на грядущих соревнованиях. Всего-то и дел, что зайти на сайт, записать дату и время и победить всех в любимой дисциплине. Вперед!

ВСЕ ЛЮБЯТ FF 

Здравствуй, любимая «Страна Игр»! Много чего хотелось бы сказать, но, боюсь, на все мои мысли бумаги не хватит. Итак, дорогой журнал, милые редакторы, парочку ласковых (именно ласковых, в прямом смысле слова) я вам скажу!
Забыла представиться... сито, а не голова. Я недавняя, но уже постоянная читательница. С декабря вас читаю (как появился компьютер), ни одного номера не пропустила и пребываю от вас в полном восторге. Зовут меня, кстати, Викой.
Я давно, лет с семи, увлекаюсь аниме и я ужасно рада, что в моем любимом журнале есть рубрика «Банзай!». Я, покупая новый номер, прихожу домой и читаю от корки до корки, и уже через 30 минут жду, когда же выйдет следующий.
Это было вступление, а сказать я хотела вот что: еще до того, как мне подарили компьютер, я увлекалась игрой Final Fantasy IX на PS one. Увлекалась не то чтобы очень, но все же ее прошла. Потом из любопытства купила Final Fantasy VIII и не жалею – я в эту игру просто влюбилась! Герои настолько классные – особенно Эдея, Скволл, Сейфер, Риноа, да и все прочие тоже!
Я влюбилась по уши в эту игру, но вот мне купили компьютер (а я как раз проходила третий диск) и PS one мы продали. К счастью спустя 5 месяцев поисков я нашла эту игру для PC и просто не могла поверить, что вновь увижу своих любимых героев, и никакой Final Fantasy XII мне не надо!
Сейчас игру у меня взяли поиграть – отдала на две недели, и все. У подруги диски застряли на все лето, и я уже соскучилась. В общем, чего я хотела-то! К делу. У вас идеи и пожелания читателей приветствуются? Если да, то я очень рада. Я (и, наверное, не только я) хочу переписываться с людьми, разделяющими мои интересы!
С помощью вашего журнала многие тысячи людей найдут себе друзей со всей России и за ее пределами и будут вам благодарны.
Люди! Ведь я права?! Девчонки и парни, разделяющие мою любовь к аниме и Final Fantasy VIII, пишите мне, я буду ждать ваших писем по адресу: *196240, г. Санкт-Петербург, 5-й Предпортовый проезд, дом 4, корпус 1, квартира 3.*
Я, кстати, очень хочу познакомиться с Плотниковой Валентиной из города Мурманска, чье письмо оказалось в желтой плашке в номере 191.
Напиши мне!
P. S.: «Страна», большая просьба: напечатайте что-нибудь про Final Fantasy VIII, ну хоть что-нибудь? Заранее спасибо и аригато. Я вас люблю!

Вика,
г. Санкт-Петербург

cg // Ну хоть кто-то разделяет мою любовь именно к восьмой части FF, а то все «шестерка» да «семерка»... И вообще, Вика, срочно покупайте PS2, там столько всего интересного! А за комплименты спасибо. Стараемся!

ИГРЫ С СУДЬБОЙ 

Здравствуй, дорогая редакция. Наконец-то решился вам написать. Хочу рассказать о том, как игра повлияла на мою судьбу. Два года назад я купил себе Tony Hawk's Pro Skater 4 и, поиграв в нее месяц, решил: а чем я хуже их, я тоже так могу! Купил себе скейт и начал учиться всяким трюкам. Первые полгода прошли нормально, но потом, неудачно сделав трюк, я сломал себе ногу. Провалялся в городской больнице около недели, потом меня отправили на операцию в Московскую областную детскую ортопедохирургическую больницу (МОДОХБ). Там я приобрел новых друзей, и несмотря на то, что со сломанной ногой мне пришлось пролежать почти год, я все же готов сказать игре THPS4 огромное спасибо за новых хороших друзей. А есть ли игры, повлиявшие на вашу судьбу?

Андрей Мясников,
г. Фрязино

cg // Ух ты... Поосторожнее там. И держитесь подальше от GTA, заклинаю!
ЗОНТ // Да вы только посмотрите на нас! Мы работаем в игровом журнале! Могут ли игры сильнее изломать человеческую жизнь? Но, думается, можно найти новых хороших друзей, не ломая при этом себе ногу.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:
+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Правда ли, что Microsoft собирается запустить портативную Xbox?

Бессовестное вранье. Представители компании не раз заявляли, что Microsoft не намерена выходить на рынок портативных консолей. Надо думать, все заняты подготовкой к запуску Xbox 360.

Появится ли порт Halo 2 на PC?

Наверняка никто не знает. С одной стороны, первая часть была портирована на PC (с большой задержкой), но, с другой, Microsoft и Bungie пока не собирались выпускать PC-версию Halo 2. Так что если она и появится, то не в ближайшем будущем точно.

Когда выйдет Prince of Persia 3?

В ноябре этого года, почти одновременно в США и Европе.

Где спят дельфины? Ведь они дышат кислородом.

Не смущаясь столь странным вопросом, ответим по существу: дело в том, что мозг дельфина никогда не засыпает целиком. Животные впадают в полудрему и «отключают» одно полушарие, а второе тем временем следит, чтобы дельфин не нахлебался воды и не утонул. Поэтому и спят дельфины, лениво плавая у поверхности воды.

Будет ли продолжение Homeworld? Я собрал все части, и хотелось бы еще.

Нет, не будет. Ситуация с вселенной Homeworld сейчас такая: во-первых, Алекс Гарден, бывший глава Relic и идейный вдохновитель Homeworld, оставил студию и больше в ней не работает. Во-вторых, собственно Relic, разработчики Homeworld, перешли под крыло THQ и теперь работают с этой компанией. В-третьих, права на издание игр по вселенной Homeworld остались у VU Games. Другими словами: Relic не может сделать Homeworld, даже если захочет. Vivendi не хочет

Все чаще проходят в Японии и даже в Соединенных Штатах симфонические концерты, на которых большие и серьезные оркестры исполняют музыку из видеоигр. И тамошние энтузиасты не жалеют ни денег, ни времени, чтобы попасть на такое мероприятие. Мы решили узнать, как относятся к таким концертам читатели форума.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Интересуют ли вас симфонические концерты, на которых исполняют игровую музыку? Пошли бы вы на такой, если бы он проходил в вашем городе?



Автор:
Panzer-28

Если бы такой концерт проходил, я бы посмотрел, из каких игр будут исполняться саундтреки. Например, если были бы песни из NFSU, я бы и миллиона не пожалел на билет.



Автор:
Круиз 1

Послушал бы «главную» тему, своеобразный гимн Metal Gear Solid в исполнении симфонического оркестра... или хотя бы оригинальную версию. Но платить деньги не стал бы. На монстров игровой индустрии работают прекрасные композиторы, но не всегда мне по вкусу то, что они сочиняют для видеоигр. Но вот саундтрек к Warrior Within пришелся мне по душе. И еще: если концерт будет действительно проходить в МОЕМ городе, то я отдам бо-ольшие деньги за то, чтобы посмотреть на это.



Автор:
Serrer

Дело не в деньгах, а в музыке. Музыку из «Марио» слушать желания нет никакого, а вот, например, из старенького Chrono Trigger – с удовольствием. Хотя у нас подобные мероприятия вряд ли будут поставлены на поток. Только энтузиасты могут порадовать, причем наверняка себе в убыток.



Автор:
Tsukasa

Я желаю посетить подобный симфонический концерт уже довольно продолжительное время. Я бы с удовольствием посетил сие мероприятие, если бы оно прошло у нас, только вот в нашей стране менталитет значительно отличается от менталитета Японии или тех же США, так что этому желанию суждено остаться несбыточной мечтой.



Автор:
Frol

Зачем нам нужны такие концерты? Музыку можно послушать и в игре, а посмотреть на выступающих можно и по телевизору. Японцы и американцы пусть устраивают такие концерты, им делать больше нечего.



Автор:
Nakedsnake

Я считаю, что на симфонические концерты ходить неинтересно. А если концерт будет не симфоническим, а на нем будут выступать обычные группы, то я все равно не пойду – потому что знаменитые группы не будут в нем участвовать. Возьмем, к примеру, саундтрек из THUG2. Там есть песня группы Metallica. Они не поедут на какой-нибудь концерт, им это не нужно. Это Linkin Park, например, продаются и рекламируют Xbox. Музыка – искусство. А Linkin Park и иже с ними заботят только деньги. Зачем мне тратить на них свои кровные? Чтобы услышать низкопробную музыку? Ну а если бы к нам приехала Metallica с игровым концертом, то я обязательно пошел бы. Но, увы, этого не случится.



Автор:
ManiMike

Я вообще не любитель ходить на различные концерты, но на такие я бы сходил. Когда пройдешь какую-нибудь очень хорошую игру (почему-то на ум приходят только японские, понятно какие) и послушаешь песню или музыку из нее, сидя в зале с очень хорошим живым звучанием, невольно будешь вспоминать самые любимые моменты из этой игры. Конечно, если стоит все это в пределах разумного...

браться за Homeworld, потому что не может сделать его без Relic. И разорвать этот замкнутый круг никак не получится.

Есть ли надежда на выход 50 Cent: Bulletproof на PC?

В пресс-релизах черным по белому написано: «выйдет на PlayStation 2 и Xbox осенью 2005 года и на PSP в начале 2006». И ни слова про PC там нет. Поэтому мы держим 50 Cent: Bulletproof в числе консольных эксклюзивов.

Где можно заказать коллекционное издание Final Fantasy VII: Advent Children (с японской озвучкой, английскими или русскими субтитрами)?

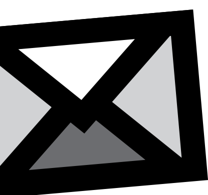
Не все так просто. Коллекционное издание Final Fantasy VII: Advent Children выходит только в Японии – с японской озвучкой и японскими субтитрами. Мы уже ознакомились с содержимым коробки, и сообщаем, что титров на иностранных языках на диске этого издания нет (подробнее – в «Банзае!» этого номера). Хуже того, коллекционное мега-издание не будет официально продаваться за пределами Японии. Поэтому, увы, придется довольствоваться либо обычным диском на понятном языке, либо роскошным изданием, но на японском. Купить его можно в любом специализированном Интернет-магазине, например, на http://www.lik-sang.com – но учтите, что первая партия дисков Ultimate Edition уже раскуплена и достать новые будет очень сложно.

Когда выйдет Myst V в Европе?

Когда вы будете держать этот номер в руках, Myst 5 уже должен быть в продаже. Дата европейского релиза – 23 сентября.

Куда делся подзаголовок третьего «Принца Персии»?

Пропал подзаголовок, вы верно заметили. Разработчики сначала было объявили, что игра будет называться Prince of Persia: Kindred Blades, но потом пошли на попят-



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

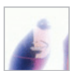
Издавна так повелось в мире, что на приставках выходят купированные, упрощенные, облегченные версии лучших компьютерных FPS. И слава громких компьютерных FPS-сериалов во многом превосходит славу сериалов консольных. Может ли что-то измениться? Есть ли еще порох в пороховницах? Как говорили римляне, «глас народа – глас божий».

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Правда ли, что консольные FPS – лишь бледная тень компьютерных шутеров? Неужели потеряна последняя надежда?



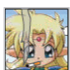
Автор: **Tatsuya**

Раньше так и было: FPS на PC с треском вытесняли приставочных. Но сейчас на консолях появились достойные соперники, которые вполне могут поспорить со старшими братьями. Считаю, что FPS как-никак больше подходят для компьютера.



Автор: **Night**

Вся проблема подобного рода игр на консолях – это управление. Решив проблемы с управлением, разработчики избавятся практически от всех бед своего FPS-детища. Графика и сюжет к удачному FPS должны прилагаться. Надежда не потеряна, но проблемы с управлением и графикой надо решать.



Автор: **Дэн(anime)**

Надежда всегда умирает последней, так что отчаиваться не стоит. Конечно, консольные FPS – неполноценные, в них очень неудобное управление, графика ниже уровня PC (хотя меня это мало волнует), иногда сильное подтормаживание. Одним словом, предпочитаю PC-версии.



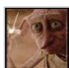
Автор: **noescape**

Конечно, правда! Конечно, потеряна надежда! Консольные FPS – это не что иное, как очередная попытка глубокоуважаемых, но от этого не менее алчных гейм-штамповальщиков законно отнять у нас наши кровные!



Автор: **Petty**

Не следует сравнивать консольные шутеры с компьютерными, потому что они немного разные. Конечно, First Person Shooter – это сугубо компьютерный жанр, но и на приставках есть настоящие шедевры. Яркие примеры – Perfect Dark, GoldenEye и серия Timesplitters.



Автор: **Бормотограф**

На сегодняшний день – да, не такая уж бледная, но тень. Но надежда не то что не потеряна, а наоборот, растет не по дням, а по часам. Ожидаем нового поколения. Хотя где-то я слышал, что «надежда – глупое чувство».



Автор: **John Davis**

Сказать что FPS-проекты на консолях не хуже, чем на PC, значит ничего не сказать. Игры-эксклюзивы Killzone, Halo 2, Metroid Prime 2 могут заткнуть за пояс не меньше 90% компьютерных FPS. Ведь по большому счету на PC действительно стоящих проектов этого жанра три-пять штук. Названия их вы прекрасно знаете. А количество я в расчет не беру, ибо мусор.



Автор: **roman**

Поиграл на PSP в DOOM. И знаете, поразился, до чего удобно! Значит можно и на консолях, в том числе и карманных, делать FPS! И надо-то всего – сделать систему прицеливания проще, в одной плоскости. Можно и без самонаведения. И избавиться наконец от перекрестия прицела, которого в жизни вовсе не существует, если стрельба ведется от бедра или с локтя, как это нам преподносят в играх. Все равно в игре это перекрестие либо не видно, либо оно закрывает пол-экрана.



Автор: **КаггиКapp**

FPS на консолях разительно отличаются от FPS на PC. Это как CRPG и JRPG – издали они вроде похожи, а вблизи совершенно разные. И это, наверное, хорошо... Или плохо?



В очередной SMS-битве с минимальным преимуществом победила Айрис! Лара Крофт посрамлена.



ную. Официальное сообщение от них звучало так: «Пожалуйста, не используйте больше подзаголовок Kindred Blades. Он неверен. Называйте нашу игру просто Prince of Persia 3». Думается, скоро Ubisoft объявит новый подзаголовок.

Что вам известно про игру OZ от Konami?

Мы знаем, что это очень красивый слэшер, выпущенный в Японии в прошлом году. Европейская версия игры будет называться The Sword of Etheria и появится в продаже в феврале 2006 года. Любопытно, что Konami до сих пор не собирается запускать OZ в США.

Существуют ли игры по аниме-сериалу «Рубаки» (Slayers)? Если да, то на каких консолях они выходили и где их можно приобрести?

Существуют. Вообще, аниме «Рубаки» изначально создавалась как основа для настольной игры и целой ролевой системы, которая впоследствии так и не была выпущена. Зато выходили игры – Slayers на SNES, Slayers Royal и Slayers Royal 2 на Sega Saturn и PS one, Slayers Wonderful только на PS one. Анимационные вступительные ролики из этих игр можно без особого труда отыскать в Сети, а приобрести оригинальные диски сейчас удастся только у коллекционеров за бешеные деньги.

Будет ли в «Стране Игр» рубрика про косплей?

Нет, постоянной рубрики не будет. Зато мы ежегодно печатаем фоторепортажи с Tokyo Game Show, где собираются лучшие японские косплееры, и рассказываем о российских аниме-фестивалях. Нам кажется, для игрового журнала это более чем достаточно.

Когда же выйдет S.T.A.L.K.E.R.? Что это за издевательство такое?

Разработчики решили ни в коем случае не выпускать сырую и недоделанную игру. Вот и сидят теперь, пытаются сделать S.T.A.L.K.E.R. общемировым хитом. В планах THQ на текущий финансовый год игры нет – а это значит, что до апреля следующего года долгожданный шутер так и не выйдет.

Когда Konami сделает вторую часть Metal Gear Ac!d?

Так уже заканчивает. Американский релиз игры запланирован на середину ноября, японский – на 8 декабря. Дата европейского издания не объявлена.

Почему в графе «релизы» нет Ninja Gaiden Black? Он же, вроде, в сентябре выйти должен...

В Европе точная дата релиза не была определена, игра ориентировочно появится в октябре. В сентябре – в США.

Что будет в 200 номере «Страны Игр»?

Это сюрприз!

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДО 15 ДЕКАБРЯ

ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ!

Позвони
По бесплатному телефону

Оформи
Подписку на журнал

Получи
Первый номер без предоплаты

Стоимость одного номера с DVD – **140** рублей!*

В первом же номере вы получаете заполненный бланк для оплаты подписки.

ВНИМАНИЕ:
в момент оформления подписки по телефону обязательно надо назвать почтовый индекс.

* При оформлении годовой подписки

Звоните!

Бесплатный телефон **935-70-34** (по Москве),
8-800-200-3-999 (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон)

Пишите!

info@glc.ru

СТРАНА ИГР

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Редакция оставляет за собо



BLACK&WHITE 2

Неутомимый выдумщик Питер Мулине только-только покорил игроков PC-версией Fable, как уже готовит новый удар по кошелькам и сердцам – продолжение революционного «богосимулятора» Black&White. Ведите армии в бой, изобретайте оружие и осадную технику, обрушивайте на врагов потоки лавы и устраивайте землетрясения. Ну а если вы приверженец «светлой стороны», развивайте города и засевайте пажити. И конечно же, питомцев стало еще больше и они разучили новые трюки!

МОРСКОЙ ОХОТНИК

Суровые будни военных моряков – в проекте от «Акеллы».



SPELLFORCE II: SHADOW WARS

Подробное интервью по самой ожидаемой игре жанра RTS/RPG.



BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

Продолжение популярной RTS, теперь не скованное рамками кинолицензии.



URBAN REIGN

Самый красивый и техничный beat 'em up на приставках текущего поколения.



«СИ»

й право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

MYST V: END OF AGES

Игра, породившая целый жанр, и его же погубившая, поскольку никто так и не смог приблизиться к эталону. Завершающая серия эпической саги.





TOKYO GAME SHOW 2005

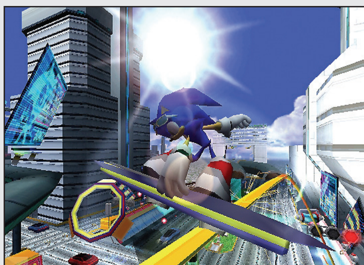
Отчет с выставки и интервью именитых разработчиков игр – Кодзи Игараси с Митиру Яманэ (продюсер и композитор Castlevania соответственно) и Хидео Кодзимы!





SONIC RIDERS

Новая игра серии Sonic была анонсирована на Tokyo Game Show.



BURNOUT: REVENGE

Criterion сумела в очередной раз установить стандарты качества аркадных гонок.



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№19 (196) ОКТЯБРЬ 2005 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	зам. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Александр Фролов	frolov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	бильд-редактор

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Сергей Нагаев	nagaev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *strana@gameland.ru*, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)780-8824

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная


МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ™

СТРАНА ИГР II 19 | 196 II ОКТЯБРЬ II 2005

